

全省電腦經銷商、書局均售 NT\$80元・HK\$30元

軟體世界

軟體世界雜誌

本月特稿／《SUPER NEW FILES》黃飛鴻特報

第55期

光碟十月特價目錄

射鵰英雄傳

歐陸十一月・武庫發行

前5000名附贈大型原裝海報

1993年10月號

55

PC GAME最新情報

《軟體世界排行榜》TOP 20 & BEST 5 《SUPER NEW FILES》《NEW FILES》
《新片動向》讓你掌握國內新片的動向 《新GAME俱樂部》提供你國外遊戲最新情報
《新GAME熱報》SYNDICATE・WING COMMANDER學園版・TRAIN TYCOON DELUXE
《國內報導》1993國際育樂展熱情報導・百戰天龍一秘技天地・波斯王子II終極秘技
《製作單位現身說法》射鵰英雄傳《GAME林秘笈》大海戰心得篇
《遊戲攻略》創世紀七第二部巨蛇之島・天外劍聖錄・波斯王子II完全攻略(下)
《七彩絢目的光碟世界》瘋狂大樓II《遊戲獵人》叛變克朗多・中華職棒……等九個遊戲
《大型電玩遊樂場》超級金頭腦《遊戲終結者》波斯王子II結局大賞《多媒體世界》話說多媒體
《硬體世界》PENTIUM—明日之星

★本期特別附贈《天外劍聖錄》地圖集★

新貴の色彩古典風情

誰說電腦冷冰冰？

亞洲VIP彩色電腦系列
給予您溫馨舒適及尊貴

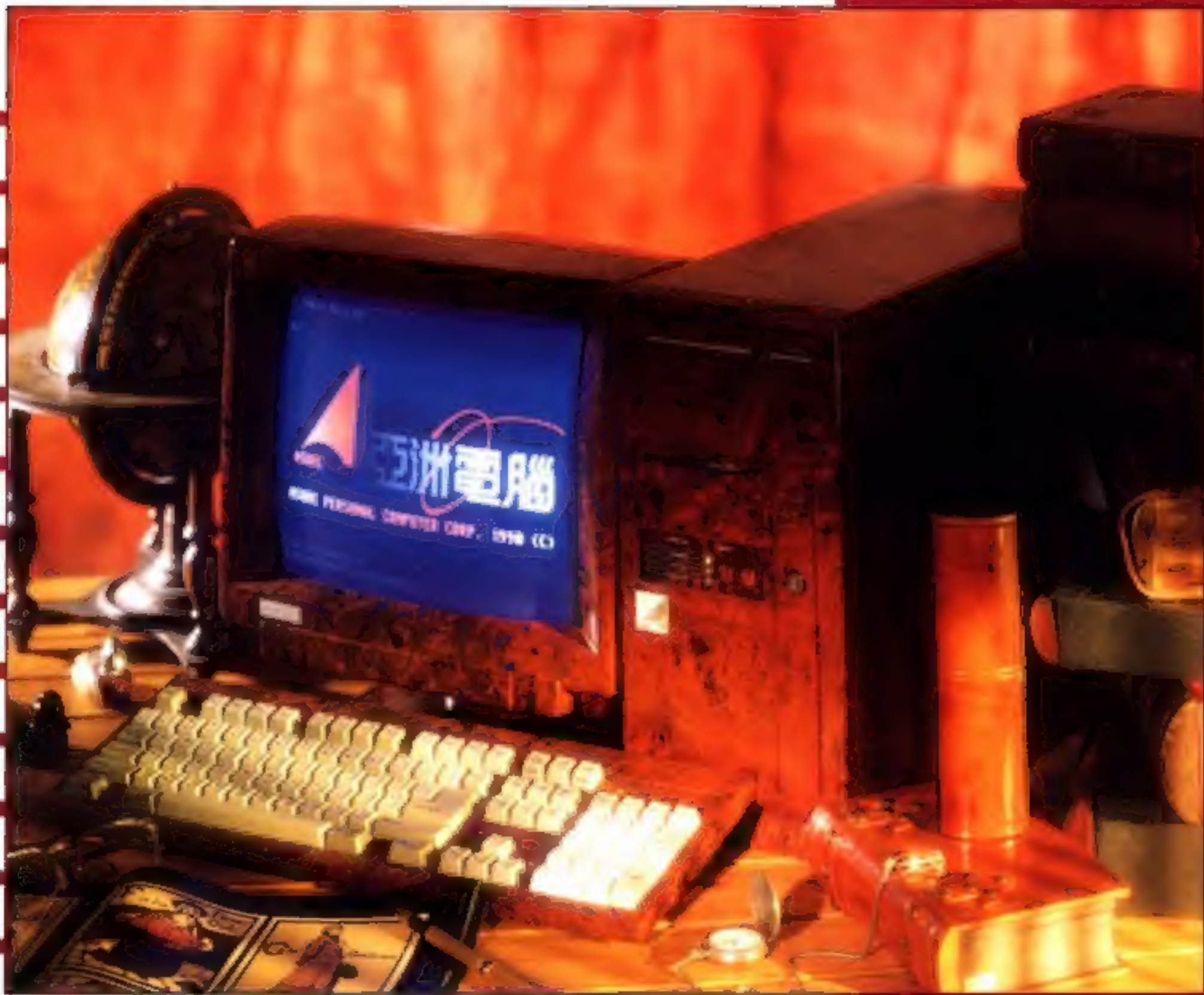
一部值得您典藏至愛——古典木紋色系VIP電腦

知名心理學家研究出

(大自然色彩最能激發人類的思想空間及最佳創作)

獻給：

講求品味尊重個性化的VIP
突破傳統色彩的新貴VIP
獨特尊貴自我實現VIP
愛好創作勤於思考的VIP
至情至性懂得人生VIP



亞洲電腦

◎ 洲雷加世界全書展館與國際展

[illegible]

編輯室

保守估計（不含潛在讀者群及傳閱人數）軟體世界雜誌至少擁有三萬名讀者，而每位讀者有著各種不同的需求，莫不希望所喜愛的特定專欄能夠持續報導，甚至要求延伸多項相關專欄之增闢或加大篇幅，而對於自己所不熱衷的專欄，則已希望能減少篇幅甚或關閉該專欄。人同此心，心同此理，如何拿捏各專欄的分寸，製作出一份符合大多數讀者多樣需求的刊物，就成了編輯部製作上的一大考驗。基於這份理想，編輯同仁透過意見調查與讀者需求緊密連結，將促使軟體世界雜誌朝向訊息更快速，功能更實用，報導幅度更開放，服務品質更落實的目標前進，讀者的鞭策實在是功不可沒。每次意見調查的動員都讓編輯部深深感受讀者對這份刊物的愛護與期許，這也是我們樂意在雜誌製作的合理利潤下，以超低的價格，最大的版位，最多的彩色頁數，最多元的報導主動回饋廣大讀者的主因。而近幾期本刊以原價擴頁之方式回饋讀者的作法，勢必帶動友刊比照跟進，若真如此，也未嘗不是讀者之福。編輯部衷心的期待並樂觀其成。

本期雜誌內容及編排上有幾項重要變革，請讀者共同來關心。在編排風格全新定位方面：Super New Files與New Files以更活潑，更切合遊戲內涵及更開放之角度做整體變動；而群英會客則加入群英紀場提供讀者參考。在新增專欄方面：軟體世界排行榜之資料來源全數由讀者寶貴的一票所選出（不限軟體世界所出品之遊戲），依票選結果，除刊出前20名排行的Top 20外，更刊出當期榜內前5名作品的Best 5簡介和極可能擠進前20名的Buffer 21—30名次；新Game俱樂部則進一步提供有關遊戲方面的超新情報，由本刊駐美作家主持；多媒體世界則加強多媒體領域上讀者

極需瞭解的現況與趨勢報導，至於國內廠商的預定出片動向，其訊息全由各遊戲出版公司提供，本社代本刊所有讀者感謝惠予提供資料的出版公司；而遊戲終結者則由讀者提供遊戲的結局畫面，共饗讀者。

當然，本期雜誌尚有其它重要訊息及精彩內容：第四屆金磁片獎已於8/18、9/18兩日評審完成，將於10/11舉行頒獎典禮，完全免費入場，切勿錯失與會良機（詳情請參閱P.145）。巨蛇之島攻略單行本已經出刊，其內容有別於雜誌上已刊出之篇幅；衆多玩家所關心的射鵰英雄傳出版日期終於塵埃落定，確定十月十日雙十國慶推出。本期攻略天外劍聖錄（P.80）除內文外，更以特別附錄方式提供完整詳盡的地圖詳解，方便讀者查閱對照，此份絕無僅有的珍貴資料，特別感謝本刊特約作家與美編人員的精心繪製。其它如硬體世界有關PENTIUM及新Game熱報之新作報導，都是不容忽視的文章。此外，由於稿擠，本期軟體世界交遊處及遊戲聞事拉兩專欄暫停一期，還望讀者見諒。

完成這一期的雜誌，我們心中有很大的期待——希望這一本軟體世界會是一本真正夠看的好雜誌，在嘗試新的作法的同時，我們也在自己心裡打了一個未知的問號。戰戰兢兢地忙著寫稿、校稿、完稿，然後再將努力的成果呈現在各位讀者面前，誠心的邀請各位讀者提供您對雜誌寶貴的批評建議，畢竟雜誌這塊園地，是需要讀者一起灌溉的，尤其是有「稿投」的朋友，希望能很快的就收到您的回音哦！

報告

本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載

1993.10

55期

中華郵政南臺字第525號
執照登記為雜誌文零
行政院新聞局
出版事業登記證
局版登註字B603號
中華民國78年4月創刊
每月8日出刊

目

① 編輯室報告 ④ 軟體世界排行榜 TOP 20 &

黃飛鴻·射鵰英雄傳·萬里長城·邊城奇俠·風塵三
外傳-DARKSIDE OF XEEN·鈔票強強滾·W
戰·叛變克朗多·西洋棋 終結者·火車大戰略 ③③ 新片

YNDICATE·WING COMMANDER 學園版·TRAIN TYC

玩短路 ⑤⑧ 百戰天龍-秘技天地 波斯王子Ⅱ-終極密



製作單位現身說法 射鵰英雄傳 ⑥④ GAME

一月暈鎖手記·天外劍聖錄·波斯王子Ⅱ完全攻略(下)

戲獵人 叛變克朗多·永生不滅·魔胎·瘋狂醫院·幻象雷電·鈔票

玩遊樂場 超級金頭腦 ⑩③ 遊戲終結者 波斯王子Ⅱ ⑩④

PENTIUM ⑩⑦ 軟體世界連環漫畫 ⑩⑧ 問題診療室

總行人數：100,000
地址：台北市
電話：(02) 2333-1111
發行人：張清堂
社長：張清堂
副社長：張清堂
總編輯：張清堂
副總編輯：張清堂
編輯：張清堂
採訪：張清堂
設計：張清堂
印刷：張清堂

總編輯：張清堂
副總編輯：張清堂
編輯：張清堂
採訪：張清堂
設計：張清堂
印刷：張清堂
發行人：張清堂
社長：張清堂
副社長：張清堂
總編輯：張清堂
副總編輯：張清堂
編輯：張清堂
採訪：張清堂
設計：張清堂
印刷：張清堂

總發行：張清堂
副發行：張清堂
總編輯：張清堂
副總編輯：張清堂
編輯：張清堂
採訪：張清堂
設計：張清堂
印刷：張清堂

，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、刪改及編輯等權利。」

錄

BEST 5



6 SUPER NEW FILES

俠一金箭使者・魔王迷宮 18 NEW FILES 魔法門

OLF 3D 德軍總部・TEH IMMORTAL 永生不滅・大海



動向 34 遊戲衛星台 38 新 GAME 俱樂部 42 新 GAME 熱報 S-

OON DELUXE 48 國內報導 1993 國際電腦



育樂展報導 56 電

技・沙丘魔堡 II 小兵立大功・蠟像館之謎修改篇・惡

魔禁地無敵法 62

林秘笈 大海戰心得篇 70 遊戲攻略 創世紀七第二部巨蛇之島



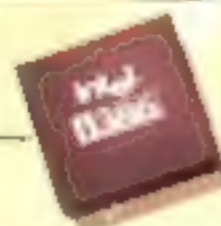
96 不吐不快 98 七彩絢目的光碟世界 瘋狂大樓 II 104 遊

強強滾・帝國大反擊・坦克大決戰・中華職棒



130 大型電

多媒體世界 話說多媒體 138 硬體世界



明日巨星 -



●10月號累計結果

■統計日期 9月22日

■總得票數2725張

■廢票178張

上個月，當編輯部決定要開辦一個常態性排行榜時，我們最擔心的是匆促之間讀者來不及將選票寄回，造成得票數太少使得整個排行榜的可信度降低，還好從九月號雜誌出刊到十月號截稿前，短短二個星期的時間，就收到了將近三千封的回函！

當初在構思本專欄的架構時，曾有人提議將國內自製遊戲與國外代理遊戲分開統計來算排名，但是在考慮到目前國人的製作遊戲的水準已經能逐漸與外國一較長短之後，我們決定將兩者合併統計，相信這樣子不但能刺激國內製作遊戲的水準再提升，而且也能讓讀者不分遊戲的國籍來選出他們心目中的唯一。這一期統計的結果，中華職棒遙遙領先各國外軟體，勇奪排行榜的冠軍，而且兩個國產 RPG —— 失落的封印與天外劍聖錄也擠進了十名內，更加深了編輯部製作單一排行榜的信心。

由於 TOP 20 是第一次開張，因此有很多讀者對如何投票並不是很清楚，這也是本期廢票多達 178 張的原因。基本上，只要在選票上寫下當月你最喜歡的一個遊戲，而且不限定那家出版公司，最後再發表一些感想即可。選票在那裡？就夾在雜誌裡面，找找看吧！從下期開始，我們將每個月抽出十名幸運讀者，獎品是軟體世界的遊戲任一套，請儘快將選票寄來，否則可會來不及抽獎哦！

排名	遊戲名稱	出版公司	類別	累計票數
1	中華職棒	軟體世界	運動	487
2	吞食天地 II	軟體世界	RPG	159
3	陸軍戰將	軟體世界	模擬	155
4	羅馬摩斯中文版	軟體世界	冒險	123
5	波斯王子 II	松崗	動作	110
6	創世紀 7——龍蛇之島	軟體世界	RPG	108
7	X戰機	松崗	模擬	93
8	魔道門外傳——星雲之謎	軟體世界	RPG	84
9	失落的封印	大宇	RPG	75
10	天外劍聖錄	漢堂	RPG	71
11	天龍帝國	大宇	戰略	64
12	殲滅大機 II	松崗	冒險	59
13	笑傲江湖	軟體世界	RPG	55
14	鐵路 A 計劃中文版	電腦休閒世界	策略	53
15	三國志 II 中文版	第三波	策略	48
16	魔道門外傳——星雲之謎	軟體世界	RPG	44
17	三國演義	軟體世界	策略	37
18	魔道子	大宇	動作	35
19	亞特蘭提斯之謎	松崗	冒險	33
20	文明帝國	第三波	策略	28

THE BUFFER 21 TO 30

THE BUFFER 21 to 30 是 21 名到 30 名間的排行榜，因為這些遊戲的得票數跟 TOP 20 吊車尾的遊戲相差不多，所以也列出來供讀者們參考。所謂 BUFFER 就是緩衝區的意思，也就是說這些遊戲隨時有可能跑到 TOP 20 去，如果在這裡發現了你喜愛的遊戲，請用你神聖的一票多多支持吧！

21	魔眼殺機 II 中文版	軟體世界	RPG	27
22	惡魔禁地中文版	軟體世界	冒險	24
23	三國志——武將爭霸	熱狗	格鬥	23
23	明星職棒 II	軟體世界	運動	23
25	吞食天地 I	軟體世界	RPG	22
26	凱蘭迪亞傳奇中文版	第三波	冒險	20
27	美少女夢工廠中文版	精訊	模擬	19
28	三國志 III 日文版	第三波	策略	18
28	銀河飛將 I	軟體世界	模擬	18
30	沙丘魔變 II	第三波	策略	16
30	銀河飛將 II	軟體世界	模擬	16
30	超級卡曼契	松崗	模擬	16

BEST 5 排行榜前五名遊戲介紹

- ## 1 中華職棒

國人自製的第一套棒球遊戲，一推出之後果然氣勢不凡，勇奪第一名的寶座，而且大幅領先第二名的遊戲大約有三倍多的差距。其大量的得獎數除了歸因於棒球的無窮的魅力外，使用職棒聯盟授權的真實球員資料與肖像也是原因之一。

☐ 運動 ☐ 540元
☐ 軟體世界 ☐ 8月16日出版

478


- ## 2 吞食天地 II

是 BEST 5 中最「古老」的遊戲，能擠進 BEST 5 中有點令人意外，但由此可見中文化與遊戲樂風格兩者之交集的遊戲頗受國內玩家的歡迎。當然，其簡易的玩法與切身的中國歷史背景，加上耳熟能詳的遊戲角色也是不可忽視的因素。

☐ RPG ☐ 420元
☐ 軟體世界 ☐ 5月12日出版

159


- ## 3 陸空戰將

期待已久的模擬巨作。ORIGIN 所製作的遊戲一向是票房的保證，雖然出片日期一延再延，但是其遊戲品質卻頗令人滿意。革命性的 3D 系統，完美的繪圖技術，及互動電影式的劇情，使其成為喜好模擬遊戲的玩家非玩不可的作品。

☐ 模擬 ☐ 580元
☐ 軟體世界 ☐ 8月6日出版

155


- ## 4 福爾摩斯探案中文版

EA 難得一見的冒險作品，中文版改善了原先英文版英文過於艱澀的缺點，是初級冒險玩家的一大福音。以偵探小說為劇情背景使得遊戲內涵十分豐富，加上一些如訊息筆記般的小設定，擠進前五名並不意外。

☐ 冒險 ☐ 540元
☐ 軟體世界 ☐ 7月22日出版

123


- ## 5 波斯王子 II

第一代出版時便獲得不少好評，第二代推出後，在畫面精緻度、音樂音效、動作謎題的設計等方面都更勝第一代。在其有電影實務經驗的作者 Jordan Mechner 的精心製作下，整個遊戲的氣氛與其片名非常相符，是動作遊戲中的極品。

☐ 動作 ☐ 540元
☐ 松崗 ☐ 8月30日出版

110



黃飛鴻

一部令人期待的作品！

在電影黃飛鴻上映的同時，軟體世界武俠RPG新作——黃飛鴻已進入緊鑼密鼓的製作階段，一代武師黃飛鴻的生平事蹟就要在電腦上開演了！屆時，玩家將扮演黃飛鴻大破白蓮教、直搗山賊窟、棒打貪官污吏、火燒鴉片煙毒。由目前的開發畫面看來，黃飛鴻具備了RPG的各要素，是RPG迷們不可不期待的武俠大作！

去年，香港導演徐克將黃飛鴻的故事改編成電影，一代宗師黃飛鴻因而得以在大銀幕上展現其不凡的身手，一般看過電影的觀眾，相信在這嘆息連杰矯健的身手之餘，也會被其劇情所描寫的主題所吸引。電影黃飛鴻第一集，黃飛鴻以佛山無影腳大戰嚴家鐵布衫，一戰成名後，黃飛鴻終於瞭解中國拳腳難敵洋槍洋炮。初次體會科學力量的強大後，黃飛鴻自

此更加開擴了自己的胸襟；第二集男兒當自強，黃飛鴻大破白蓮教，深深的了解到中國人的迷信已到無可救藥的地步，尤其在結識國父孫中山先生、革命烈士陸皓東後，黃飛鴻更加相信革命是喚醒中國人的唯一手段。第三集獅王爭霸，黃飛鴻收服鬼腳七，力奪舞獅大賽冠軍，得以面諍李鴻章，痛陳國是。第四集王者之風，國際舞獅大賽中，黃飛鴻力敗八

國聯軍，一掃滿清連連戰敗的國恥，並為中國人保住了那最後一點點的尊嚴。

在散場之後，精彩的劇情總會讓人有意猶未盡的感覺，雖然電影中的情節難免有天馬行空、憑空杜撰的嫌疑，但是不可否認的，徐克的確替黃飛鴻塑造出了一個完美的宗師形象，使黃飛鴻舉手投足間都顯露出其不凡的氣度，尤其是李連杰兩手一攤，兩腳懸吊馬的那個

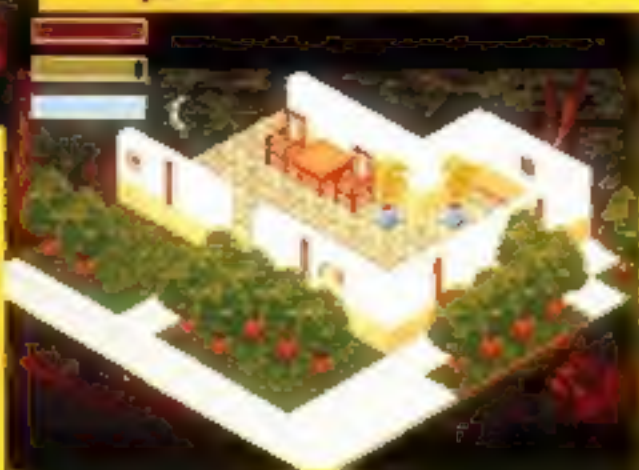
起手式，簡直是帥呆了！其風靡的程度不但使黃飛鴻成為各媒體的熱門話題，市面上也有漫畫開始連載黃飛鴻的故事，現在，要告訴各位玩家一個好消息——黃飛鴻要改編成電腦遊戲了，而且還是一個RPG呢！雖然現在遊戲仍在製作當中，距離正式出版還要好幾個月的時間，不過我們仍然大膽潛入遊戲製作單位，為大家作一個超前報導，否則，SUPER NEW FILES就不怎麼SUPER了！但因為是超前報



類別：RPG
出版公司：軟體世界
容量：未定
開發日期：未定



使用類似創世紀的透視系統，當黃飛鴻由屋外走近窗口時，原本無法看見的屋內景象便能一覽無遺了。



計算複雜的透視系統！

黃飛鴻的開場動畫的分鏡手稿。



導，資料如果不太齊全，仍有請各位玩家見諒！

遊戲的時代背景設定在清末民初，玩家扮演的黃飛鴻將由祖籍地佛山出發，爲了調查一樁少女失蹤的事件，黃飛鴻必須剿滅附近作亂的山賊，然後大破白蓮教總壇、棒打貪官污吏、火燒鴉片工廠、排解百姓紛爭，場景地點也由佛山一路到廣州，然後再到北京。另外，由於盛名之累，黃飛鴻當然也得面臨其他門派知名武師的挑戰，屆時便免不了要在拳腳底下見真章，因此招式的多寡與威力便是決勝的關鍵，目前開發完成的招式有十字拳、五郎八卦棍、佛山無影腳、霹靂雷火彈等，打鬥的場面則有點類似笑傲江湖，採用即時的對戰系統，你必須善用地形、地物的掩護以及你靈巧的雙手才能夠使黃飛鴻

的一世英名立於不墜之地。

遊戲畫面採用45度斜向立體的視角，乍看之下有點像笑傲江湖，再仔細一看最明顯的不同就是場景的內容物豐富了許多，一般的場景不但可以看見小橋、流水、瀑布、房屋，當然，笑傲江湖裡最多的樹木也少不了，但更爲多樣，配色也算不錯，一旦進入房屋後，內部的用品也相當的豐富，舉凡桌椅、碗盤、箱子、書櫃、一應俱全，比較豪華的房屋內還有屏風、字畫、花瓶等裝飾品。整體來說，比起笑傲江湖像高爾夫球場般的場景，黃飛鴻可說華麗了許多。

在物品系統方面，笑傲江湖最爲人所詬病的就是同一個物品最多只能拿十個，多拿的便憑空消失了，黃飛鴻則沒有這個限制，物品可

人物介紹 1

黃飛鴻



★主角是也，廣東佛山人，師承武狀元蘇乞兒，學得了一身不得了的功夫，爲人剛正不阿且極富正義感，除了武功不凡外，醫術也十分高明，是位人人所敬仰的知名人物。

人物介紹 2

十三姨



★黃飛鴻的遠親，雖然輩份上算是黃飛鴻的阿姨，但兩人卻從小青梅竹馬地一起長大，到現在仍維持了一種相當微妙的感情。其人溫柔婉約，清麗可人，受西洋教育的影響很深。

以儘量拿，不要的東西還能丟在地上，以後要用時還可以回來撿，其物品處理方式有點類似創世紀系列的遊戲。

在人物的成長方面，黃飛鴻採用半顯示性的升級系統，經驗值的累積是以條棒來顯示，打敗敵人後條棒會增長，當條棒全滿之

黃飛鴻來了！
快逃吧！

由於採用 SMART 的敵人作戰系統，因此連敵人的心理狀態也計算在內，敵人不再是視死如歸的死士了，而是也會怕痛、怕死的凡人，因此遇到敵人腳底抹油的場面，也就見怪不怪了。



↑這兩個該死的笨蛋竟然不認識鼎鼎大名的黃飛鴻？！



↑怎樣？怕了吧！



↑哈！竟然腳底抹油溜了！

黃麒英



★黃飛鴻的父親，也是著名的拳師，名列廣東十虎之內。曾一手開創濟世救人的寶芝林，也是黃飛鴻的醫術老師，年老後，將寶芝林交由黃飛鴻管理。

鬼腳七



★黃飛鴻的弟子之一，其性格剛烈且驕悍，腳底下的功夫尤其厲害，原本是黃飛鴻的對手，但被黃飛鴻打敗後，有感於其不凡的風範，遂甘心投入其門下。



梁寬



★黃飛鴻的大弟子，武功也還不錯，但吹牛的時間比練武多一些。好打抱不平、愛惹麻煩，性格開朗活潑，是一個甘草人物。

羅伯特



★英國人，表面上是一個正當的生意人，暗地裡卻從事販賣鴉片的勾當。外表看來是一個紳士，骨子裡卻奸詐萬分，是一個表裡不一的小人。

納蘭容若

★廣東巡撫，武功高強，是黃飛鴻可敬的朋友與對手。雖然是個滿州官，卻很敬佩黃飛鴻的為人。

後，便可以升級。遊戲剛開始時，黃飛鴻的基本功夫十字拳與絕招無影腳的威力並不會有太大的差距，等到等級比較高之時，無影腳的威力會愈來愈大，其殺傷力將會使玩家享受到充分的升級樂趣。

雖然以 RPG 的角度來看，由於缺乏許多 RPG 的要素，使笑傲江湖淪為一個失敗的 RPG 作品，但其精彩的動畫卻仍獲得很高的評價，目前軟體世界在製作黃飛鴻時，除了著手增強各 RPG 的要素外，也正趕製開場與結尾兩段動畫，但為了顧及整個遊戲的平衡度，動畫並不會占去硬碟太大的空間，製作單位預設的理想硬碟容量是不超過 20MB。由於目前的製作狀況仍無法估算出正確的出片日期，但極有可能是在明年年初發行，作為軟體世界的賀歲大作。

到目前為止，演過

黃飛鴻的人可真不少，其中比較具有代表性的大概有三個，第一個是香港老牌演員關德興，他在黑白片時代演黃飛鴻曾轟動一時，奠定了以後黃飛鴻高知名度的基礎。第二個是李連杰，他以華麗的招式與不凡的身手將黃飛鴻詮釋得淋漓盡致，第三個則是譚詠麟，他走的是搞笑的路線，而現在，就要讓玩家來當這第四個了！相對於關德興演黃飛鴻時的樸實木訥、李連杰的英氣逼人以及譚詠麟的幽默風趣，不知由玩家來扮演黃飛鴻會是什麼模樣？答案就快揭曉了，請耐心等待吧！



不凡架勢造就了黃飛鴻無敵的票房威力。

內容物豐富的華麗場景！



威力強大的佛山無影腳

Super Interview Files



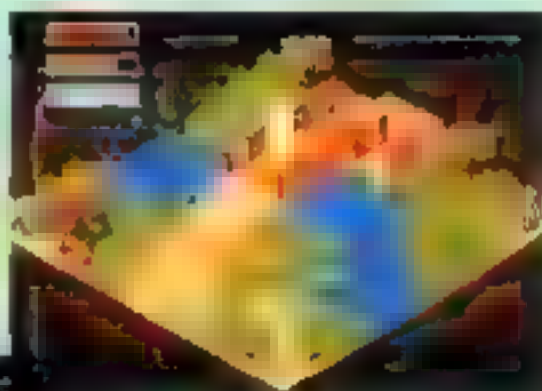
真實的時辰與天氣系統！

遊戲中設計有日夜交替的時辰系統。接近黃昏時天色會越來越暗，到了午夜則幾乎漆黑一片，另外也將大自然的氣候考慮在內，天氣不好的時候會下起雨來，而且還會愈下愈大，到了氣候十分惡劣的時候，竟還會有雷公出來打雷呢！



多層次的高度系統！

為了模擬出一個真實的RPG世界，在製作地圖時，製作單位採用了計算頗為複雜的多重高度系統，房子可以分為上下兩層，在樓下時可經由樓梯直接走到樓上，而非一般計算較簡單的淡入淡出手法，因此對戰時可以和敵人由一樓打到二樓，或是從橋上打到橋下，是相當難得的遊戲體驗。



◆要爬上數層的階梯才能站在橋上。



◆在水裡也能打哦！

◆噢！黃飛鴻跑到屋頂上去了！



◆軟體世界台北工作室：這裡是全國最大的工作室，不但建築宏偉，也是人才薈萃的地方。目前的編制共有程式師、美工共數十名，可說陣容龐大，中華職棒就是在這裡「生」出來的哦！

製作與檔案



◆倪自強：程式設計師，曾任軟體世界BBS站長，興趣是看書和女朋友約會。科班出身，功力不錯哦！



◆王道行：從照片可以看得出來他是個很酷的美工，目前負責黃飛鴻物品、地圖的繪製與編排。另外人物打鬥的招式也是由他負責，所以走過他身邊時，千萬要小心他的無影腳哦！

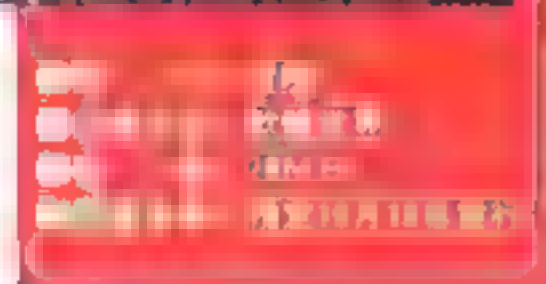


◆許美惠：美工人員，負責黃飛鴻的動畫與人物造型，喜歡聽音樂、看漫畫，目前正努力的「刺」那一千零一張的動畫畫面，苦哇！

射鵰英雄傳

軟體世界費時一年完成第二部金庸武俠冒險遊戲

這個由金庸小說射鵰英雄傳所改編的冒險遊戲，動用了八十多幕的場景、七十多個角色登場來演出郭靖與黃蓉一生動人的奇遇，其忠於原著的劇情，加上遊戲中簡易的滑鼠介面與圖形指令，可說為國人自製冒險遊戲創下了一頁新猷。



在玩完笑傲江湖後，相信有不少的「令狐冲」仍在期待著東方不敗的登場，不過在多事的武林中，一切可說是瞬息萬變，往往一眨眼間就改朝換代了，東方不敗就是因為製作單位正忙著修練葵花寶典，而趕搭不上金庸武俠小說改編遊戲開往軟體世界的下一班列車，只好眼睜睜的看著別人插隊了。仔細端詳，原來這個插隊的人也頗有來頭，一招降龍十八掌竟打得韋小寶、張無忌、段譽等人甘心先讓出令狐冲接班人的寶座，相信消息靈通專門包打聽的玩家已經知道他姓啥名誰了，他就是一代大俠兼射鵰英雄的郭靖，這次他之所以捧

著一套射鵰英雄傳重出江湖，無非是想要技壓群雄，來吸引一些喜歡冒險遊戲的玩家的眼光。

軟體世界耗時一年，終於完成了由金庸小說改編的第二部作品——射鵰英雄傳，這個要佔掉硬碟 20MB 空間的冒險遊戲，格局不可謂不大。尤其八十幾幕的場景，加上七十幾個角色登場演出，規模之大，堪稱國內自製遊戲之首見。尤其目前國內自製遊戲的市場，大多被 RPG 類型的遊戲所壟斷，大家一窩蜂的做 RPG，很少有人會為喜歡冒險遊戲的玩家設想，做出一套夠看的 AVG 來讓玩家玩玩，因此這次射鵰英雄傳的推

出，不但能讓國內玩家有個不同的選擇機會，也是遊戲製作上的大膽嘗試。

看過原著小說的玩家，相信對劇情的大概都很清楚。針對沒有看過小說的玩家，遊戲在開場時安排了一段長達十分鐘的 DEMO 來交代故事的緣起與主角郭靖的身世，其大意是描寫郭靖之父郭嘯天與楊康的父親楊鐵心和金真七子之一的丘處機的結識過程，以及後來郭嘯天與楊鐵心不幸遇害，丘處機與江南七俠分別將年幼的楊康與郭靖收為弟子，並立下十八年後兩人在嘉興比武來較量師門武學的高下的誓約。這一段 DEMO 除了使用了大量的文字訊息與過場

動畫外，最大的特色是搭配了全程語音，相當值得一聽。

在進入遊戲後，劇情直接跳到十八年後，這時在蒙古長大的郭靖會依約前往嘉興比武，場景也一路由張家口直到中都北京，最後會到達桃花島，劇情也會暫時在此做個總結。為了使遊戲內容能忠於原著，遊戲中使用了大量的文字訊息來做劇情的過場，小說中的人物對話也盡量不做修改。另外，在安排謎題時也得特別小心是否會因離題太遠而破壞了原著中精彩的劇情，所以謎題的設計大多抽取原著中的某一事件來做發揮。例如，在小說中有提到郭靖將汗血寶馬贈與黃蓉，自己再前往張家口的馬舖買馬趕往中都北京這段劇情，其中買馬這檔事雖然在小說中一筆帶過，但在遊戲中可不那麼簡單，你必須費點腦筋才能買到小說中的那匹馬，然後才能到達中都。

山水畫般的寫意場景



操作完全支援滑鼠並採用圖形化的介面，因此動作選單在螢幕下方一字排開，其指令相當容易瞭解，例如，眼睛的圖形就代表觀察、手指的圖形就代表物品的操作、磁片的圖樣則是存取進度。另外，物品選單並不包含在動作選單之內，而是獨立出來擺在動作選單之下，而且也是採用完全圖形化的作法，所有的物品

的形狀、外觀也都一目了然，因此操作物品時便不必像一般的冒險遊戲還要先打開物品選單那麼麻煩，可以直接選用，其操作方式可說相當的簡便。

射鵰英雄傳是作者李國彰先生繼如來金剛拳傳奇之後的又一冒險力作，當初在製作如來金剛拳傳奇時，最傷腦

筋的就是劇情完全要靠他自己一個人來構思與安排，創意上的盲點很難突破，因此有不少玩家批評如來金剛拳的劇情太短，而現在射鵰英雄傳有了原著小說為後盾，在劇情的掌握上不但容易多了，製作時也能在圖形與介面上多下點功夫，其目的是使

射鵰英雄傳能展現出與如來金剛拳傳奇完全不同的風貌。以目前的成果看來，射鵰英雄傳擁有親切的圖形操作介面、中國風味十足的場景、以及金庸筆下動人的劇情，再加上精心設計的謎題，應該能讓喜歡冒險遊戲的玩家玩上好一陣子了！

桃花島上比武招親

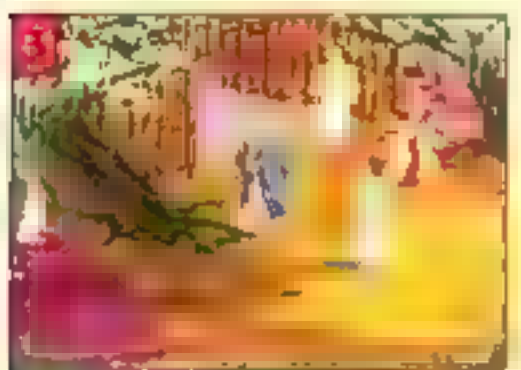
話說西毒歐陽峰爲了其子歐陽克與黃蓉的婚事，當面向東邪黃藥師提親，北丐洪七公也攜其弟子郭靖前往桃花島，展開一段招親比試……



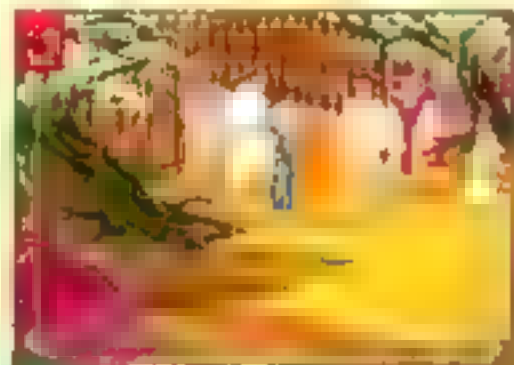
●歐陽克：岳父大人，請受孩兒一拜！



●黃藥師：許久不見，歐陽兄的拳藝果然沒有退步！
●歐陽峰：好說，好說！



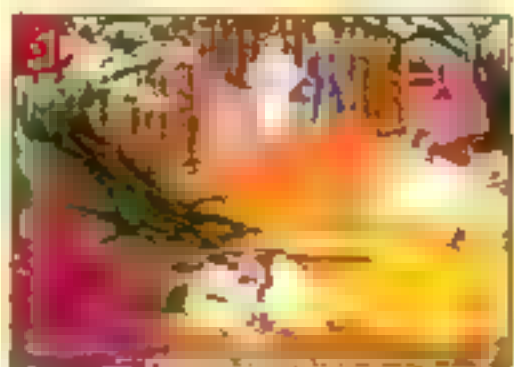
●黃藥師：躲在樹後的小子，給我出來！



●洪七公：這個楞頭楞腦的小子郭靖，就是我的徒弟！
●黃藥師：哈，你這老小子不但沒死還收了個好徒弟！



●黃藥師：你們兩個都要提親，我卻只有一個女兒，不如來段比試吧！
●洪七公：好，就由我來試試歐陽克的身手！
●歐陽峰：郭靖，讓我教你幾招！



●洪七公：看我的打狗棒法！
歐陽峰：小心我的蛤蟆功！



●歐陽峰：老乞丐，你這徒弟果然嫩了一點。



●黃藥師：這一場勝負已定，現在進行下一場吧！

作者小傳



程式設計師，負責射鵰英雄傳的編劇、設定、程式的工作，是國內少數會玩會寫冒險遊戲的強人之一，因此綽號「強哥」。早期的作品如來金剛拳傳奇曾得過金磁片獎第二名，在做完射鵰英雄傳後，卻獲得國防部的「垂愛」，現已在軍中「冒險」了，悲劇啊！

萬里長城——邊城奇俠

一套輕鬆好玩而不刁難的RPG

萬里長城——邊城奇俠是龍緣科技的創業之作，這個日式風格的RPG，有著中式的劇情和簡易的介面，加上親切的提示與輕便的戰鬥系統，使其成為一個容易上手的遊戲，難度適中，特別適合初入門的RPG玩家。



當大家正對龍緣科技這個名字感到陌生的同時，這家剛成立不到一年的軟體公司卻已準備推出他們的第一個作品——萬里長城之邊城奇俠了。由於採用640×480 16色的模式來製作遊戲畫面，使邊城奇俠帶有濃厚的日本遊戲色彩，尤其在高解析度下的SD的人物造型，還有畫面的配色，都帶給玩慣320×200解析度、256色配色遊戲的玩家一種不同的感受，這種日本遊戲風格的移植，為的是使國內的玩家能到和玩日本遊戲一樣的樂趣。當然，為了顧及本土化與普及性，邊城奇俠採用全中文製作，並在遊戲內加入了許多容

易上手的設計。

話說自盤古開天地以來，天地間龍族的領袖——龍神就不斷地與黑魔王展開一場正義與邪惡的對抗。到了秦始皇時代，黑魔王控制秦始皇，命其焚書坑儒，並廣收天下兵器鑄成十二金人，為了打敗龍神，黑魔王策動十二金人與龍族展開一場大決戰，龍神因一時大意被黑魔王封入長城底下，危急之時，將龍女紫萱推出戰場之外，卻被九陰鬼母所發現，將龍女打入一口黑木棺中封藏起來……

兩千年後，現代人物李莫奇無意中觸動黑木棺，救出龍女紫萱。經由時光轉移回到秦始

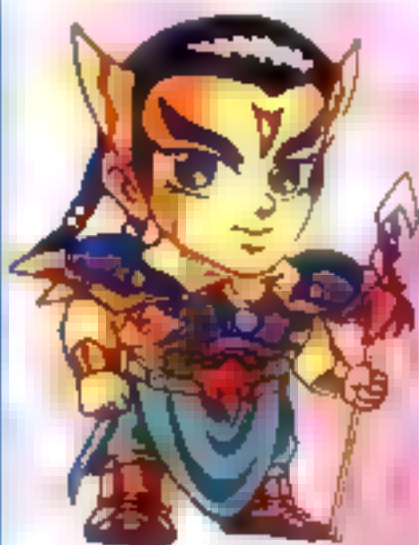
皇時代之萬里長城。其目標在尋找傳說中的神器——龍紋寶鼎，用以衝破魔界力量，救出受困的龍神，且一併揭開秦始皇修築長城，廣收天下兵器鑄造十二金人，搶奪寶鼎的陰謀。

在遊戲中，玩家扮演的是李莫奇這個角色。為了幫助李莫奇早日達成斬妖伏魔的神聖任務，遊戲中有許多親切的小設計。例如在遊戲一開始的對話中，會有人告訴你鍵盤的操作方式；在關鍵的時刻，訊息中也會提供你攻略的提示，來暗示你該對什麼物品作某些特定的動作。另外，有一個很有趣的設計是——在畫面上如果有寶箱沒有開，這時寶

箱會開一合來提醒你別忘了搜刮一番。

整體看來，邊城奇俠是一個容易上手的RPG，不用看手冊就可以很快地進入狀況。雖然如此，手冊中也準備了一百頁的攻略地圖來幫助玩家玩完這個遊戲。在去除了許多繁複的RPG要素後，邊城奇俠留給玩家的是一個輕鬆簡明的架構，這似乎也吻合了龍緣科技的成立宗旨——創作出一套輕鬆好玩而不刁難的RPG，至於市場接受度如何，則有待各位玩家來考驗了！

青雲龍將——巫龍祭



▶ 壯烈犧牲，令人感傷的劇情！

遊戲中期，為了取得雷電封印，青雲龍將巫龍祭壯烈犧牲，雖然取得了封印，卻要失去一個得力的伙伴！劇情的安排令人無限感傷……



主角 李莫奇

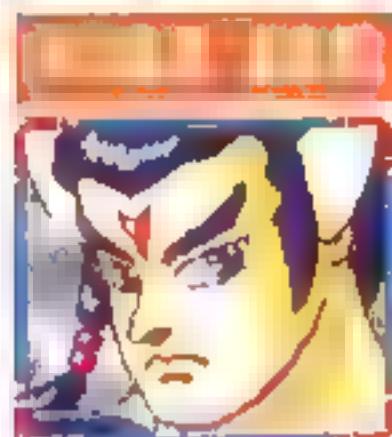


平酷族的後代——平時很酷，有時酷得平平。由於父親是個國際知名的古物考古專家，所以時常接觸到一些稀奇古怪的東西，甚至因此陷入意想不到的冒險故事之中。

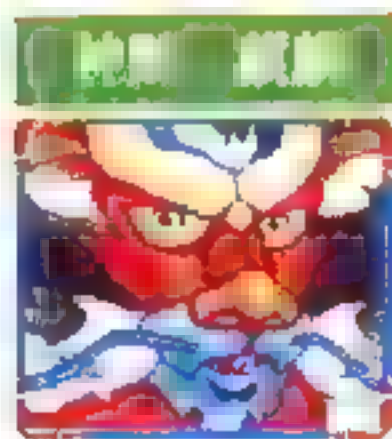
清雲龍將 龍家



龍族戰士，十八般武藝樣樣精通，智勇雙全，個性沉穩幹練，時常與率性而為的李莫奇發生小摩擦，但是私底下卻又非常讚賞李莫奇的開朗，可說是非常矛盾的個人。



龍族戰士，臂力甚強，戰時特別喜歡使用重兵器，為人耿直熱情，雖與其他戰士失去聯絡，卻一直掛念龍族的任何可能消息，是最後一個加入隊伍的伙伴。



傳說的五大祥獸之一，被人間的走獸尊為萬獸之王，千年出現一次。體型巨大，變化自如，不用吃任何食物，只需要吞吐空氣就可以在地生活。大禹治水時，曾接替龍神工作，扶起開土，做映的重擔，隨後就不見蹤影，奇人捉摸不透。

主角與其出生入死的伙伴：

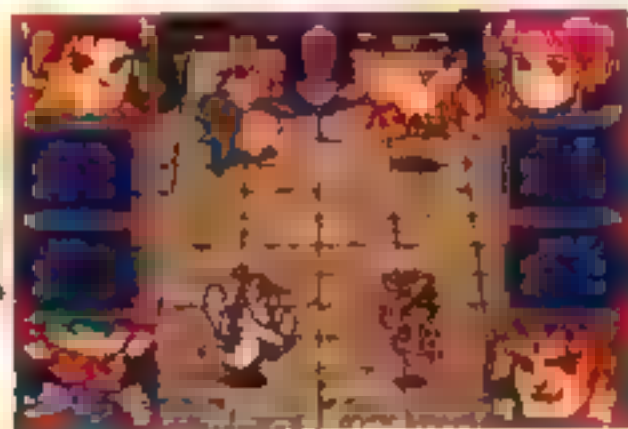


龍女 紫萱



龍神的掌上明珠，她的存在即是身為龍族公主的象徵。性情溫和中略帶嬌媚，雖然也是龍族戰士之一，武功卻不怎麼高強，攻擊力尚也不夠凶狠，但是療傷及回復才術的高明程度，卻不得不叫人嘆服。

靈巧方便的作戰系統！



遊戲畫面是隨著主角上下左右四方向的移動來拖動，在廣野上的戰鬥以事件安排出現，在迷宮中才有踩地雷式的隨機敵人出現。戰鬥開始時，切換為戰鬥畫面，隊伍成員的肖像各佔畫面的一個角落，敵人則在戰鬥畫面的中央，在畫面上可以看見敵人

的生命點數以利於戰略的安排。由於各個角色擅長的技能不同，在戰鬥前可事先定好各角色的攻擊模式，再利用自動戰鬥來避免重覆下指令的困擾，在面對比較弱的敵手時，可以下達總攻擊的指令來一次解決所有的雜兵，省去玩家不少的攻略時間！

製作群介紹



溫世義先生

龍緣科技負責人，目前雖屆不惑之年，卻保持著一顆愛玩遊戲的童心，創業之初就立下了「只作RPG！」的宣言，請玩家拭目以待。



唐浩博先生

電腦工程碩士，負責遊戲的主程式與遊走系統，他說：請相信做遊戲的人不會變壞（其實是沒時間變壞）。各位女讀者，請大膽來信吧！



傑迪唐先生

企管碩士，負責替製作群安裝電源，為了這城奇俠，可說已經賠上了身家性命！唉！可憐啊！



邱嘉慧小姐

美麗大方，負責遊戲的地形繪製與編排，不錯哦！

風塵三俠——金箭使者

繼頗受歡迎的天外劍聖錄後，漢堂資訊再度推出這個風格迥異的中文——風塵三俠之金箭使者。這個外表看似平凡，劇情卻有如天馬行空般略帶花俏，操作方式簡便容易上手，沒有驚人的動畫，因此遊戲只佔硬碟約4.1M的容量。是一注重遊戲內容與營造氣氛之RPG。

目前國內自製遊戲的市場可說是一片百家爭鳴、熱鬧衰落的景象，就以目前最流行的武俠題材來說，除了軟體世界出版的金庸系列外，用得最多的應該是異俠資訊了，雖然異俠出版的第一個RPG武林奇俠傳，因為畫面捲動速度太慢的問題而使市場的反響沒有預期中的理想，之後由太極師工作室製作的天龍聖錄也有同樣的問題，直到由LORD JEAN 和YMC耗時十八個月「賣命製作」的天外劍聖錄推出之後，在各方互的表現還算理想，終於獲得了不少的迴響，目前也擠進了排行榜的前十名內。

整體來說，這部

作品都是屬於傳統式的武俠RPG，劇情比較一般，一眼而不帶戲謔，現在，異俠資訊打算讓喜歡武俠RPG的玩家換換口味，改走比較俏皮活潑的路線，因此第四部作品——風塵三俠之金箭使者便多少帶了點「無厘頭」的味道了。

雖然說是「無厘頭」，但是主角卻不是周星馳（價錢太高，請不起！），所以只好找來一個還算幽默、逗趣的年輕人來演這齣武俠戲碼，這個人分別是自命不凡的陳陵，人如其名愛漂亮的玫瑰，以及好打抱不平愛惹麻煩的高秋，由於他們剛好是同門師兄妹，因此上

一代的恩怨使不得不延續到他們的身上，雖然上一次由他們的師父與師叔所組成了風塵三俠打敗了萬惡的金箭使者，但是當金箭使者的傳人再現江湖時，這筆帳便不得不算在他們頭上了，於是三個初出茅廬

的小伙子，在無意中得到兩支金箭後，便不知不覺的踏入險惡的江湖陷阱中了……。

遊戲的主畫面採用是640×350 16色的模式，解析度比一般常見的320×200 256色的模式又遊戲要高，因此中文視窗的字形看起來還算不錯，一旦進入戰鬥場面，畫面切換為320×200 256色的模式，遊戲進行時，一名主角以上下左右四方向來移動，畫面也因而隨著角色的移動而作四方向的螢幕捲動。遊戲所採用的介面系統與一般日式的RPG類似，只要按上、下、左、右四個指令，只要利用上下鍵加上方向鍵來選擇即可，操作方式可說是相當的簡便。

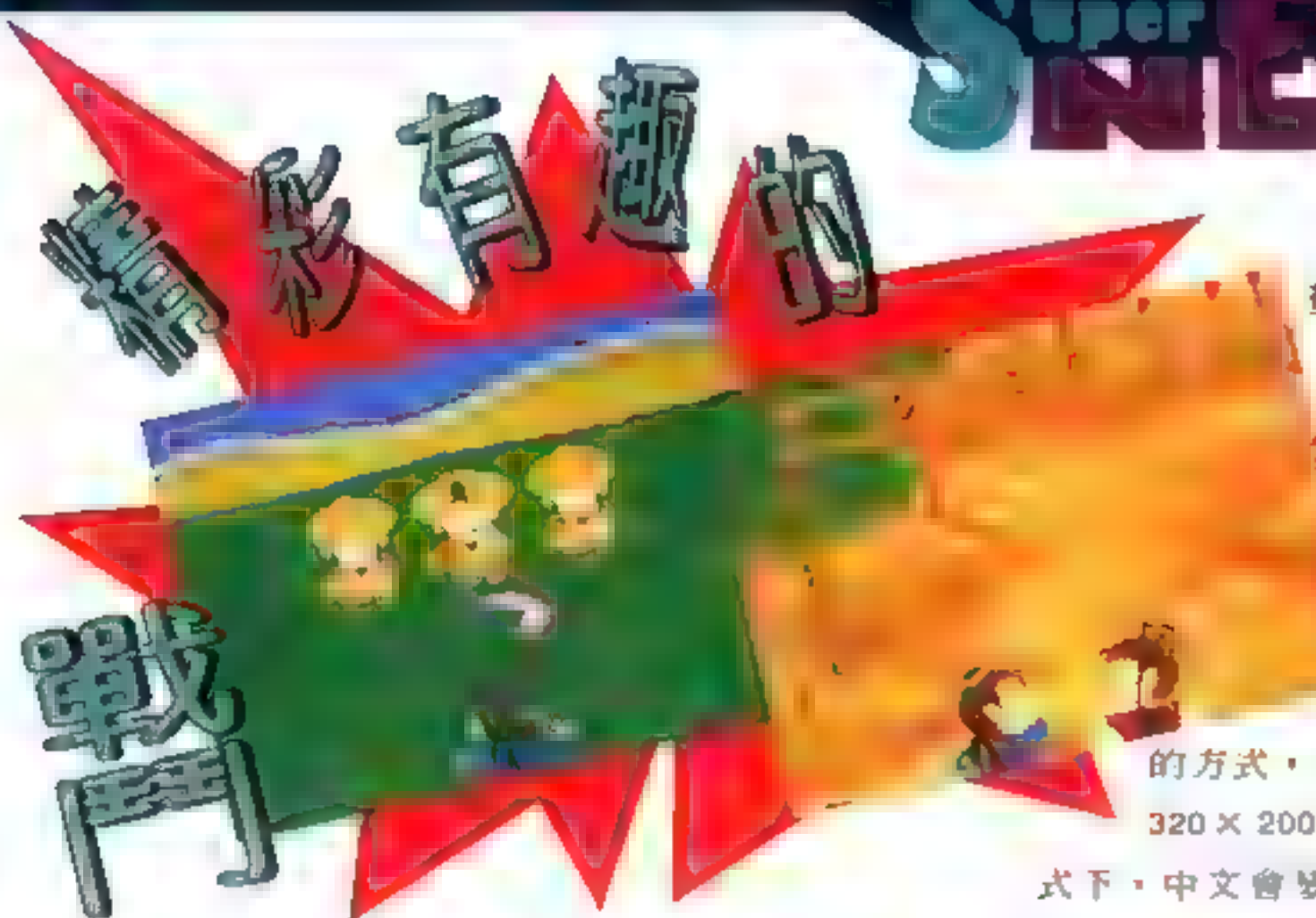
風塵三俠的作者林仁川，畢業於中央大學機械系，曾在勇者鬥惡龍I、II中擔任設定、美工與地圖編排的工作，到目前為止已經累積了六年的遊戲製作經驗，最近除了風塵三俠



外，也參與了精誠公司勇者鬥惡龍III的製作，因此風塵三俠也稍微帶了一點勇者鬥惡龍的味道，同樣是注重遊戲的感覺，而不以在畫面上取勝，據林仁川表示，風塵三俠就是想以平凡的外表，創造出他心目中的非日式遊戲效果。

目前精誠公司所製作的勇者鬥惡龍III，由於移植版權尚未談妥的關係，可能會是遲遲沒有發售日，而風塵三俠之金箭使者，原本預計八月就發售，但為了維持遊戲感覺的一貫性，目前正把原本戰鬥畫面中的真實比例的角色造型，改成與遊戲主畫面相同的SD造型，因此可能要延到九月下旬才能正式上市，等待以久的勇者迷不妨可以先玩玩這個遊戲哦！





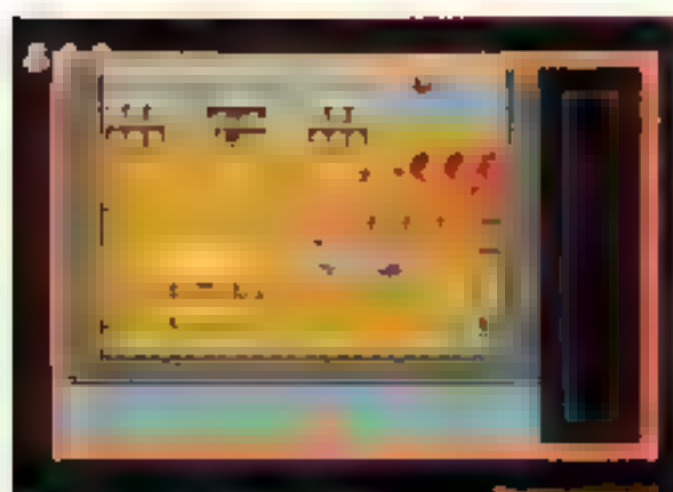
戰鬥畫面的安排採用敵上我下

在螢幕上對峙

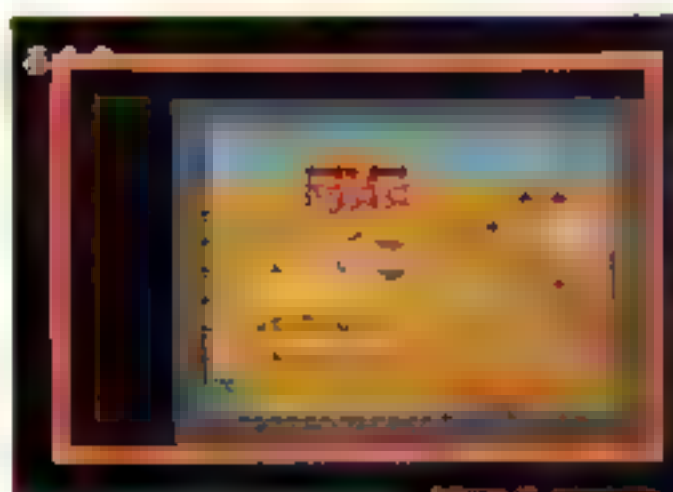
的方式，因為顧及320×200 256色模式下，中文會變得又大

又醜的先天缺陷，因此除了戰鬥選單內的中文外，所有的戰況完全以動畫來表示，而不以「×××被擊中了，受傷××點」之類的中文訊息來報告戰況，因此在戰鬥時可以清楚的看見主角揮劍，前砍殺敵人，或是一團火球襲來把主角打的頭昏腦脹的動畫，相當的有趣。

旅途中的店家



客棧，這裡是讓你付錢休息的地方，只要住上一夜，就可以恢復所有的內力和體力。



藥局，這裡是醫療治病的地方，偶爾來這裡走走，有時也會得到一些重要的情報。

▲雜貨店：在這裡可買到一些符咒或藥品之類的道具，有的甚至也賣炸藥，對戰鬥相當有用。



▲武器店：購買武器防具的地方，主角擅用的劍、匕首、手套都可以在這裡買到。

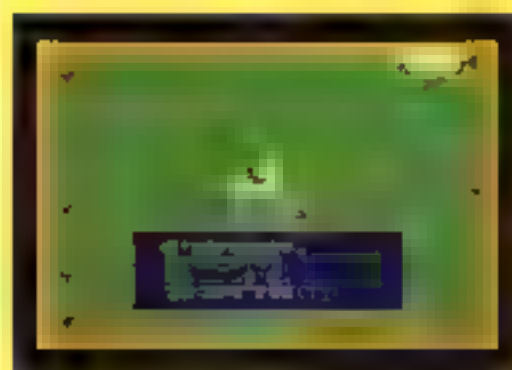


貼♥的小設計



房屋也有考慮到陰影的設計，當主角走過房簷下時，身上也因光線的投影而由暗轉明。

逗趣的劇情



由於主角之一的高秋不幸被金箭使者嫁禍，竟被誤為採花大

盜，而慘遭眾人「圍毆」，這時陳陵必須施展高度的演技，假裝也是金箭使者的仇家，藉以突破眾人的包圍來救高秋，在欺騙眾人成功後，陳陵心中「暗爽」的樣子，不禁令人莞爾。

魔王迷宮

台軟科技的轉型力作。在推出了幾個以美女掛帥的智育型養眼遊戲之後，台軟科技這次為玩家營造出了一個和以往完全不同的遊戲環境。遊戲中使用的3D立體動畫引擎並加入了RPG成分，使魔王迷宮成為一集德軍總部與地下創世紀兩者優點之大成的作品，其構想雖非創新，但仍為國內自製遊戲技術上的一大嚐試。

一提到3D立體遊戲，就難免會與一些國外大廠聯想在一起，如地下創世紀、勇士傳奇、連軍總部等等。台軟科技在推出了立體魔術方塊、羅宋社鴉片、美女學、四珍瓏、超級小瑪琍、四川麻將等六個以美女為號召的智育遊戲後，首次嘗試製作3D立體遊戲軟體。由於虛擬實境（VR）的遊戲是未來遊戲的流行趨勢，所以各大遊戲軟體公司無不卯足全力開發相關軟體。但因涉及的技術比較複雜，所以目前國內仍尚未有相關產品上市。因此，這套由台軟科技所開發出的3D立體遊戲軟體，就更受矚目了！

魔王迷宮可說是一部結合RPG與冒險動作遊戲於一身的作品，玩者不但要在幻想的世界中解謎尋寶，還要在遊戲所模擬的3D立體實境中與惡魔廝殺、廬鬥。既然是RPG，免不了有

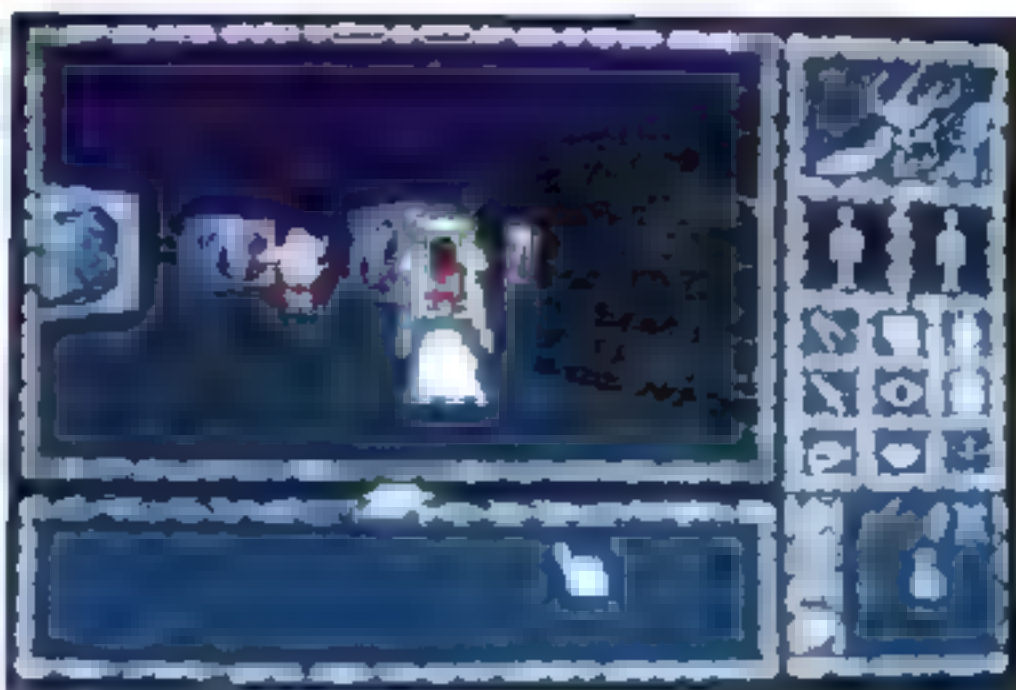
故事背景與任務。遊戲大綱為描述古世紀時代，人鬼神共處於一個世界。當時由於有八位神仙治理世界，所以人鬼神三界能相安無事，和平共存。

隨著時間的流逝與人心的渙散，導致魔界興起，進而奪取維護三界和平的八顆星界石，並建造了八座迷宮，由魔王身邊的八大護法監守，從此奴役人類、控制人類，身為主角的你就是解救人類、消滅魔王的唯一希望。在進入魔王迷宮前，你必須找到八顆星界石，這八顆星界石散佈在十六個迷陣與八大迷宮之中，你必須克服種種困難去尋找答案，才能找齊所有物品，進而斬妖除魔！

在看過遊戲畫面後，眼尖的玩者可能已經發覺魔王迷宮和連軍總部WOLF 3D的長相頗為神似，這是因為兩者同樣使用3D立體透視的數學演算方式，使這

兩個遊戲的畫面都相當的流暢，人物的移動也很迅速，因此玩起來的感覺很相近，但仔細一看，魔王迷宮除了擁有和連軍總部相似的3D架構外，還加入了許多RPG的成分。例如魔王迷宮就允許你和NPC對話來搜集訊息，而對話是採用關鍵字的方式。也就是你可以從對話當中得到一些關鍵字，然後依據這些關鍵字，打破砂鍋問到底，直到你不想再問為止！

另外，在物品的處理方面，由於魔王迷宮設定的物品比連軍總部多，一般RPG中常見的寶劍、弓箭、藥草、符咒、秘笈等各式物品都包含在內，因此在撿拾物品時，就不像連軍總部只要踩過物品就算撿起來那麼簡單了，玩者必須把畫面上的物品用滑鼠拖到物品欄中，操作方式有點像地下創世紀，而要使用物品時，則需再把物品拉到裝備



■類 別	立體RPG
■出版公司	台軟科技
■容 量	5MB
■發售日期	預定10月中旬

欄中，諸如此類的動作，大多只要按一兩個滑鼠鍵即可，不過如果要避免戰鬥時手忙腳亂的困擾，最好同時使用滑鼠與鍵盤來操作。

為了避免玩家在迷宮中迷失了方向，遊戲特別設計了自動繪地圖的功能，隨時都可以查詢你所在的地點與方向，這倒是蠻體貼的設計！在出版了許多以美女為號召的智育遊戲後，台軟科技這回終於換下了眾家美女，改讓各魔王粉墨登場，使這個新型態的作品一魔王迷宮帶給人一種耳目一新的感覺。

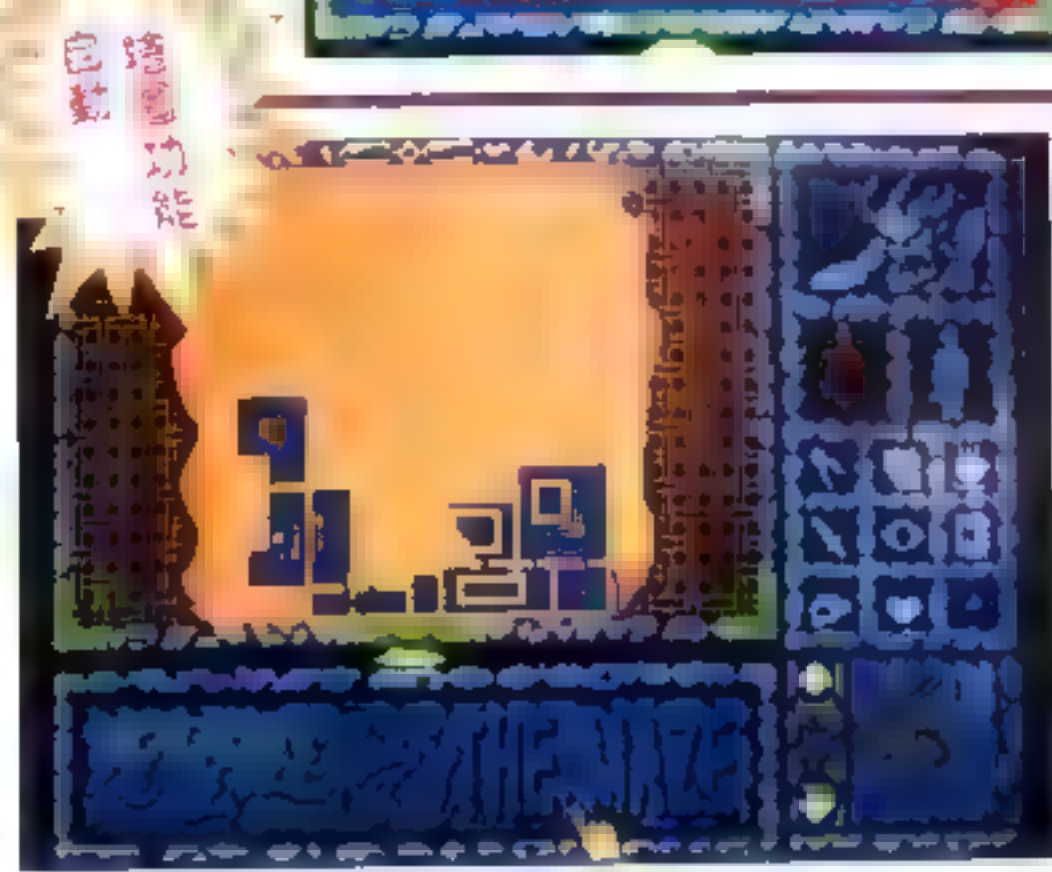




闖入魔王迷宮中，你必須打開一扇又一扇的門來探索所有的未知區域，除了開門時的嘎嘎聲外，小心被躲在門後的妖怪嚇著了。



在迷宮中追逐躲避妖魔鬼怪之際，匆忙中失去方向感而忘了自己身在何處可說是家常便飯，這時只要按下地圖選單，箭落便切換為地圖畫面，所有通過的地方以藍色區域來顯示，你目前的位置則以白色的光點來表示，對患有廣大空間迷路症的你可說助益不少。



與NPC對話

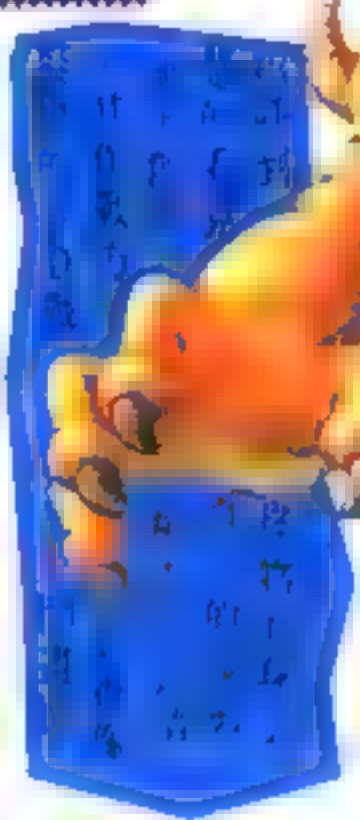
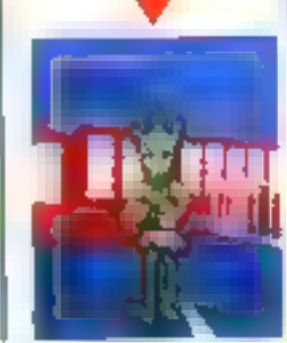
利用關鍵字對話系統來選擇適當的話題，是解開謎題與完成任務的關鍵。



在3D的擬真空間中走動時，一不小心與怪物碰頭時，就免不了要來一場面對面的大戰，這時千萬不要遲疑，趕快拔出最強的寶劍或搭上你的弓箭，時而前進時而後退，善用地利來揮砍或射擊敵人，千萬不要以為敵人會笨得待在原地當你的靶子，它可是一樣在找尋有利的空間來給你致命的一擊呢！一看苗頭不對的時候，最好腳底抹油利用地形地物的掩護逃走，待休息養傷完畢後再來重新打過。

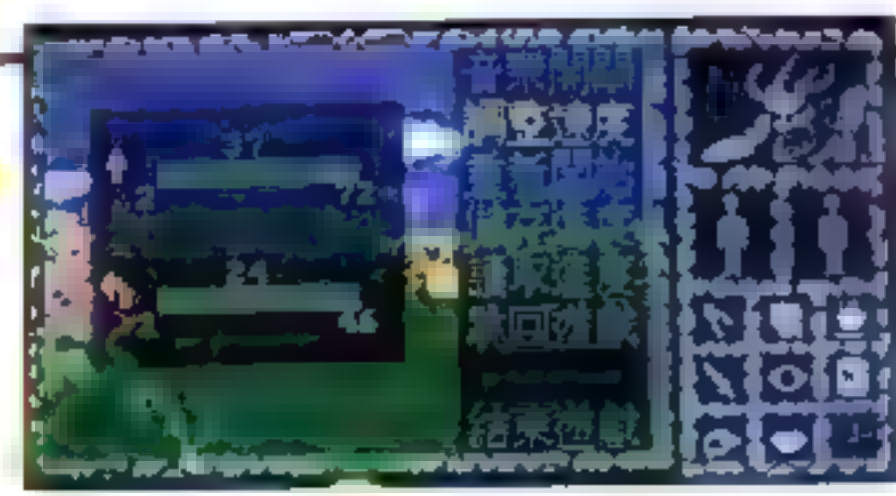


豪華3D的戰鬥畫面！

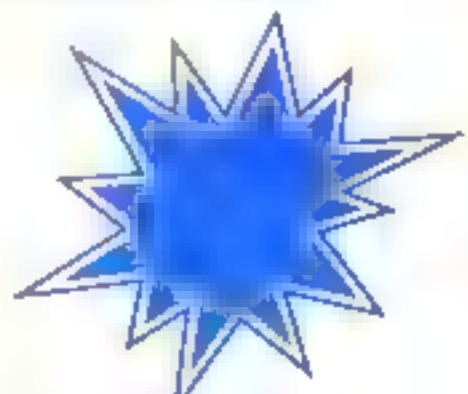


如果不幸遇到殭屍大隊時，最好搬出暫時停止呼吸的功夫，避免吃眼前的悶虧，看著殭屍為了找你忙著團團轉的，可是又可怕又可笑哦！

調整遊戲速度！



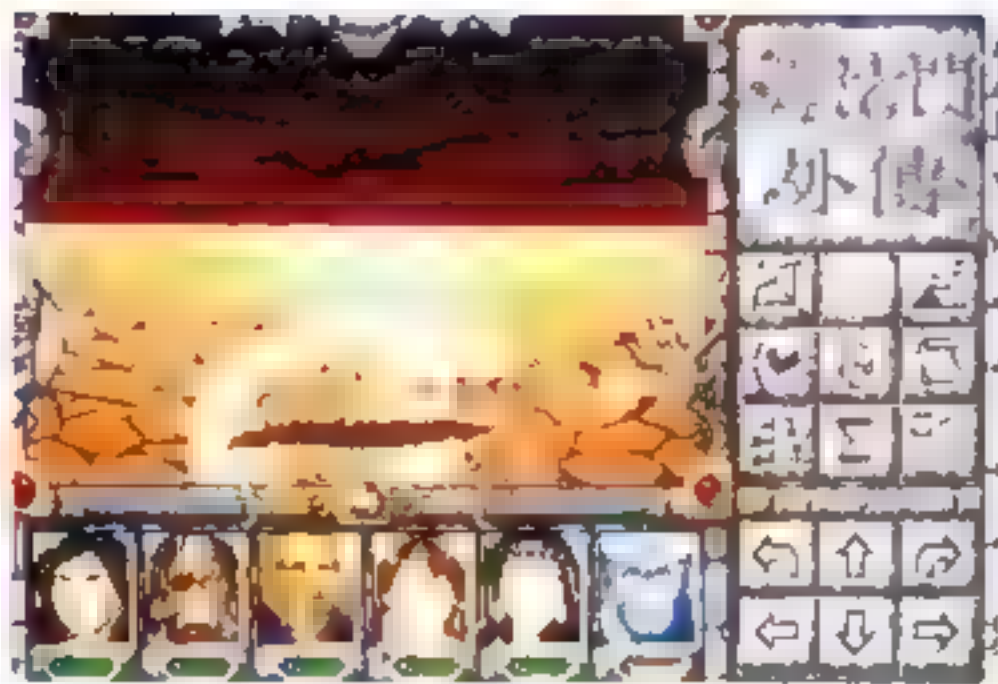
由於使用純組巧成的3D動畫引擎與簡化的遊戲畫面，使人物的移動相當快速，必要時，可利用調速的功能來找到適當的遊戲節奏。



魔法門外傳2

DARKSIDE OF XEEN

喜愛魔法門系列的玩家，見了 NEW WORLD COMPUTING 公司繼魔法門外傳星雲之謎 (Clouds of Xeen) 後，再度以獨立的劇情與結局推出魔法門外傳 II (Darkside of Xeen)。



在星雲之謎裡，故事的開端是由連續好幾天相同的怪夢所引發的，在夢中有位名叫克洛多的老者，原來這些夢都是他所引發的，他告知我們一件威脅到整個世界的陰謀，希望你能幫助他。一切的起因，是由於當時國王失敗多年的兄弟——羅蘭的歸來所造成的。他奉國王找尋一種擁有傳送魔力的魔鏡，原來羅蘭歸來時，還帶回來一面魔鏡，而此面魔鏡則是傳說中的第六面魔鏡，羅蘭說：像此類的魔鏡還有五面，只是太重了而帶不回來。

而國王也頗為心動，因此動員了大量的人力、財力瘋狂的找尋此面魔鏡，因而荒廢了國政，使得百姓陷於水深火熱中，怨聲載道。此時，克洛多發現事有蹊蹺，於是暗中調查羅蘭的行蹤，意外發現原來羅蘭是由邪惡的贊思王所假扮的，其不僅擁有驚人的魔法，更擁有可怕的野心。但克洛多在做更深入調查時，不

慎被贊思王發現了，克洛多在不敵之下，被囚禁了，因此他希望有人能夠挺身而出，消滅邪惡的魔王，於是你召集了諸位熱愛冒險的夥伴，展開了旅程。

在完成了星雲之謎後，玩者是否發現還有許多地方進不去（如南方的人面獅身像）？而金字塔的用途又是什麼？座落在大陸四個角落的神祕機器為何沒有作用？這些令人百思不解的難題隨著 Darkside of Xeen 的上市，而解開其神祕的面紗。Darkside of Xeen 可說是延續星雲之謎的後半段故事，由於故事是發生在世界的另端，所以也就被設定在一個新的環境。

所謂的 Xeen 原來是個星球，其形狀是平坦的長方形，其正面即為 Clouds of Xeen，而反面則為 Darkside of Xeen。就在 Xeen 的守護者——PHRAOH 將來往兩個大陸間的金字塔打開，讓兩個大陸間的使者能夠參加女王所主持的儀式時，邪惡的魔王阿拉瑪

出現了，他不僅綁架了使者，更將 PHRAOH 和女王分別關在金字塔和寬堡鎮內。而阻止魔王阿拉瑪破壞世界陰謀的重責大任就落在你的身上了。

Darkside of Xeen 並不是資料片，而是一套獨立的遊戲，因此載入時硬碟並不一定要有星雲之謎才能執行，如果硬碟沒有星雲之謎，載入完成後就是一套獨立的遊戲；如果硬碟原本就有星雲之謎，那將會結合而成 World of Xeen，玩者將可自由往來兩個世界執行任務。

本遊戲有點不同於前代的地方，在於要進入 Darkside of Xeen 裡的城鎮時，需先取得通行證方可進入，而不是讓你隨便自由進出的。那玩者可能會想：「使用城鎮間的傳送術不就得了嗎？」很抱歉！如果使用傳送術的話，頂多只能傳送至各城鎮的門口而已，最後還是得使用通行證。遊戲一開始玩者是身處於寬堡鎮內，而第一張通行證的取得是

■類別：角色扮演
■出版公司：軟體世界
■容量：14MB
■發售日期：預定10月21日

比較容易的，在城鎮外就可利用購買的方式取得，但價錢並不是隊伍開始有限的經濟能力所能購買的，因此要多賺點盤纏再出城，才不會進退不得。

玩過魔法門系列的玩家應該都知道，在城外四處探險時，會遇到增加能力的井水、噴泉等，在 Darkside of Xeen 裡依然是如此。此外，剛進入遊戲時，和前代

一樣會有冒險級、戰士級兩種困難度供你選擇，所以玩者應該會覺得很熟悉。而沒有玩過魔法門系列的玩家也不用擔心，魔法門系列就是以簡單輕鬆為主，有別於創世紀系列的風格。Darkside of Xeen 裡的謎題亦不會太難，如玩家能有細的觀察周圍環境，大部分的答案就在你身邊，不過有些謎題也蠻有深度的，需發揮一點想像力方能解

決。來比前作更複雜、更富圖滿結局的「套魔法門」又有得忙了。
此遊戲整體感覺起挑戰性，且可算是有著系列，喜愛RPG的玩家

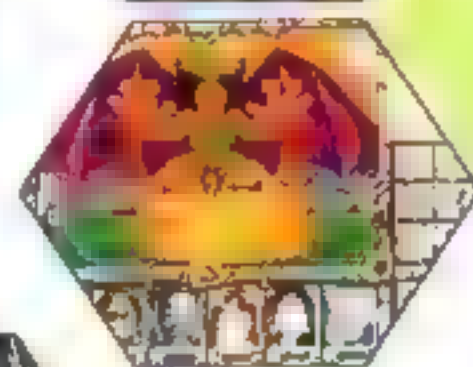
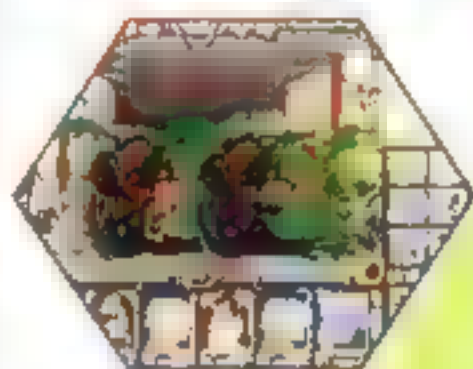
World of Xeen 天命合的新世界

玩者如果看到了 Darkside of Xeen 的結局動畫之後，千萬不要以為劇情就這麼結束了，如果再將星雲之謎載入的話，就可和 Darkside of Xeen 合併成 World of Xeen —— 新世界，如此便會有許多個別任務待你去執行，而一些神秘機器也會開始啟動運作。到最後結局，將可看到

女王和王子的婚禮和其共同啟動結合兩個世界的機器之精彩動畫，到此整個遊戲真正才算圓滿的告一段落。雖然，如將這兩個遊戲一起擺在硬碟裡，會佔硬碟不少空間，不過如此優美絕倫的動畫和豐富的語音，相信還是很值得的！



此遊戲整體上和星雲之謎類似，承襲了此系列的架構，如人物屬性的創造、戰鬥、魔法等操作介面皆相同，不過全新的場景、新造型的魔王（還真像假面超人）、超越前代甚多的音樂表現及每個城鎮皆有新的怪物待你去殲滅它們，而各式各樣的新任務也可讓你嘮叨半天了。



星雲之謎



繪製細膩生動的人物



訓練場



為提升隊員經驗值之場所，不過所費不貲哦！

教堂

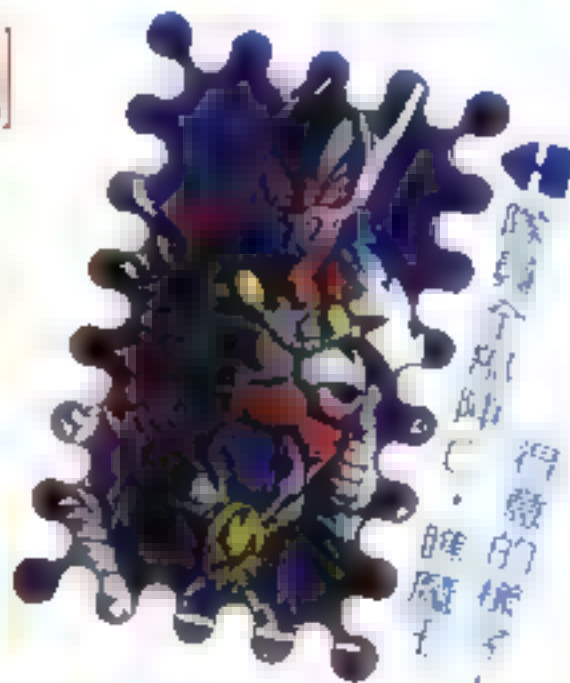


恢復隊員體力、解咒或是解毒的場所，不過還是得付費，天下沒有白吃的午餐嘛！

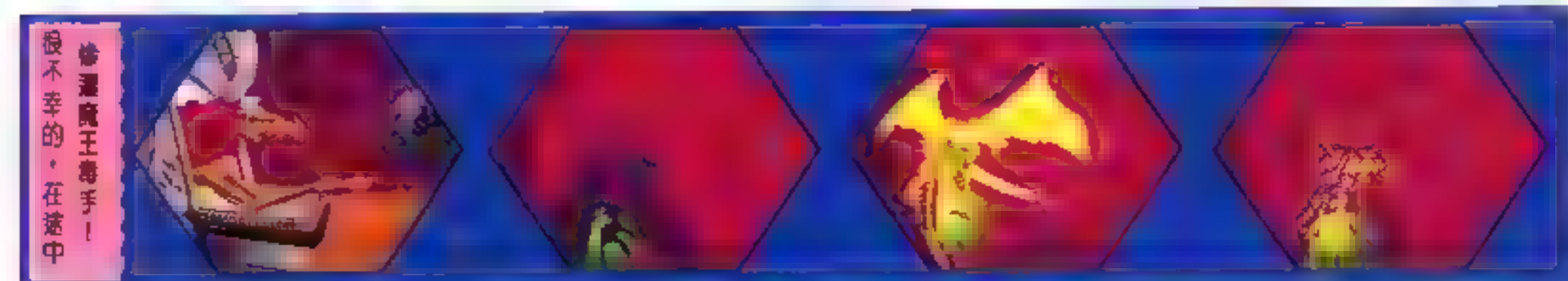
客棧



在此可補充隊員糧食，也可打聽一些小道消息哦！

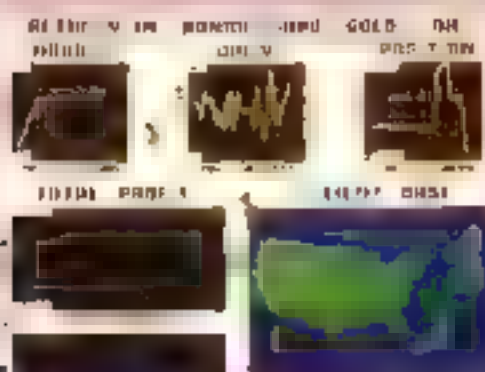


隊員全歸隊，得費的銀子，睡魔士



慘遭魔王毒手！很不幸的，在途中

暫時停止呼吸!!



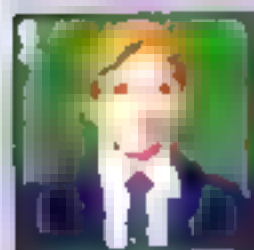
商品行情分分秒秒都在變動，把握適當時機進場，才有可能笑傲商場，獨霸群雄。當心！可別讓心跳「跌停板」了！

你的幫手們

以下這些人都是你的得力助手，但聰明的老闆應該懂得精簡人事，並知人善任，才能為公司創造最大的利潤，您說是嗎？



秘書 (SECRETARY)：我除了能幫你接聽電話，開發市場外，還能幫你留意證券交易委員會 (S.E.C) 的調查行動，是公司中不可或缺的人物哦！



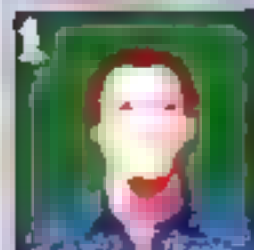
儲備經理 (APPRENTICE)：當你一個人忙不過來的時候，我可以幫你分憂解勞了。



律師 (LAWYER)：無論是證券交易委員會 (S.E.C) 或財政部國內收入署 (I.R.S) 的官員找上門來，只要有我在，一切都好辦！



會計師 (ACCOUNT)：如果你需要人做財務管理，找我準沒錯！



股市交易員 (PIT RUNNER)：我們的頭腦最機靈，行動最迅速，是公司對外交易的先鋒部隊，也是公司的財神爺哦！



商業間諜 (INFORMAT)：竊聽情報是我的專長，可以滲透到財政部 (I.R.S) 和證委會 (S.E.C) 和其他公司，讓你能夠掌握先機，或預作準備。

不同的時代舞台

本遊戲提供兩個時代舞台，你可以選擇 1929 年的紐約，在「經濟大恐慌」的陰影下力爭上游，創造奇蹟；也可在競爭激烈的 '90 年代大展鴻圖。多項特定的歷史事件，將對經濟景氣產生影響，也大大增加了本遊戲的挑戰性！



Let's Go Shopping

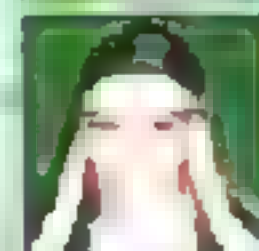


自己添購心愛的收藏品，才能提升生活品質，並名列世界十大富豪排行榜喔！

財大氣粗的土財主是不會受人尊重的！如何善用財富，為



人力仲介員 (J.E.A)：你需要招募新員工嗎？只要一通電話，服務馬上就來！



修女 (CHARITY)：賺了大錢，別忘了捐款助人。上帝會保佑你的，阿門！



母親 (MOM)：孩子！出外打拼，也要常打電話回家哦！如果錢不夠用，我可以借你，但記得要在一個月內還我哦！不然，要是被你老爸知道，我就慘啦！

德軍總部

Wolfenstein 3D

精彩的立體射擊遊戲！玩家扮演二次大戰盟軍情報員，大膽潛入納粹的總部。遊戲中 3D 的立體實境畫面、緊張刺激的槍戰，以及逼真迫人的音效，營造出一種非凡的臨場感受，讓玩家有如置身於真正的德軍總部中。



類型：第一、三人稱射擊
遊戲平台：PC
開發：id Software
發售日期：預定10月1日

早期玩過 APPLE 電腦的玩家，應該都不會忘記德軍總部這個老遊戲，想當年，玩家們手持匕首，單槍匹馬的闖入德軍總部，穿過錯綜複雜的迷宮，衝破一個個的檢查哨，在摧倒所有的納粹嘍囉以後，終於來到大魔王希特勒的辦公室前，那時心中的感動真是無可言喻的。雖然當時的德軍總部只有單色的畫面，迷

宮也只得 2D 平面的，連載入遊戲也得用錄音機慢慢地讀，一切都因陋就簡，但還是讓人玩得很起勁。

不到幾年的光景，目前的電腦市場已經是 IBM PC 的天下，愈來愈人的記憶體空間與愈來愈快的 CPU，使得程式設計師能在遊戲中變出更多的花樣，因此 APPLE 上的經典老 GAME 在搬到 IBM PC 後，多能展

現出一番全新的風貌，德軍總部就是一個很好的例子。而其最重大的改變，不外是運用了與地下創世紀類似的 3D 虛擬真實 (VIRTUAL REALITY) 技術，使玩家能得到一個立體而真實的遊戲環境，螢幕上呈現的是以玩家第一人稱視野為基準的 3D 畫面，當玩家漫步於迷宮中時，四周的天花板、牆壁、地板也跟著旋轉或移動，宛如置身於真正的德軍總部中。

遊戲的時代背景設定在第一次世界大戰時，玩家則須扮演盟軍的情報員，潛入德軍市地來粉碎納粹統治世界的野心。遊戲依照任務性質而分為六個章節，也就是六個關卡（或者

說六座迷宮）。在接受任務後，玩家需要做的是突破一層又一層的迷宮，來打倒守在每個關卡最後的大魔王，然後劇情便會因而進入下一個章節中。

在遊戲進行時，操作可說相當的簡便，只要按下上下左右四個方向按鍵就可以順利移動了。開始，遊戲！給你一把手槍和 8 發子彈，在打倒敵人後，可以將其彈藥納為己用。在隱密的迷宮深處，你可以找到火力較強的槍枝，最強的是可以連發的機關槍，在射擊時，敵人並不是呆呆地站在原地當你的靶子，他會跑來跑去閃躲你的子彈，因

◆遊戲共分為六個章節，每個章節的任務性質不同，在美國把第一章拿出來作試玩的 SHAREWARE，國內正式代理發行的版本則同時擁有六個章節。



● 小心隱藏的秘道！



● 要注意有畫像或旗幟的牆壁，用手敲敲看探探虛實吧！

● 哇！牆壁後退，秘道出現了！

● 好多的寶藏！這輩子用不完了！

緊張的戰鬥
讓你玩得手心冒汗！

NEW FILES



此開槍之前非好好的瞄準不可，否則一旦彈藥用盡，你就只好學藍波用匕首來作肉搏戰了。

迷宮中走道可說是彎彎曲曲的，有時候敵人就躲在角落等你。在每一層的迷宮中，你必須找到通往下一層的電梯。一般來說，愈往下層迷宮的規模就愈大，敵人也愈多愈強。因此愈往下走可說是愈緊張刺激，為了達成偉大的任務，往往殺得屍橫遍野，非常有殺戮的快感。到了最後一層，大頭目簡直勇得跟藍波沒有兩樣，不動一番腦筋是過不了關的。

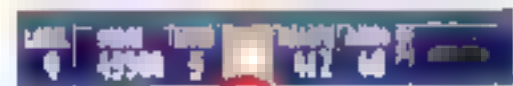
德軍總部在美國是放在網路上賣的，製作公司 ID SOFTWARE 把德軍總部的第一個章節放在 BBS 站上免費讓玩家 DOWNLOAD 來試玩，如

果玩後滿意且想繼續玩後面的五個章節，就必須填好註冊單，再把錢交給 ID SOFTWARE，才算「正當」的擁有整個遊戲。ID SOFTWARE 這種作法曾讓有些玩家誤以為德軍總部是免費的 SHAREWARE，而在網路上大傳特傳，而使 ID SOFTWARE 蒙受不少的損失。其實德軍總部只有第一個章節是 SHAREWARE，其他的章節都是有版權而且要付費才能使用的。在國內，德軍總部是由精訊公司來代理，預計在十月初發行，希望玩家們能有「使用者付費」的版權觀念，否則大肆盜拷只是殺雞取卵，不但影響遊戲公司日後製作遊戲的意願與水準，最後受害的還是玩家自己哦！

順利地脫逃！



打敗最後的頭目後，主角順利地逃出 WOLFENSTEIN 堡，第一章的劇情到此告一段落，休息一下，整裝裝備，準備闖第二關吧！



永生不滅

EOA 旗下的沙堡 (Sandcastle) 工作室繼小丑高爾夫 (Zany Golf) 後又一力作。擁有創新而細緻的遊戲和大型的即時戰鬥系統，以極小的容量可創造出比美一般硬碟需求極高的同類型遊戲的效果。堪稱是一個具體而微的動作冒險遊戲。

Mordamir 是一位法力相當高強的魔法師，從懂事以來，他便一直和他生活在一起。Mordamir 傳授給你許多威力強人的法術，並讓你認識到魔法的藝術與人生的真諦。他是你的朋友，你的好老師，你生命的主宰。你總希望將來能和他一樣，成為一位勇於扶危，受人景仰的魔法師。

在遙遠的地方有座 Brinoch 古城，由於遭到

魔龍的攻擊而毀於一旦，已被廢棄達千年之久，近來盛傳城內仍有餘孽未除，為了維護正義，Mordamir 決定一探究竟，但卻就此一去不返。在某天晚上，Mordamir 托夢給你，說他正被囚禁在 Brinoch 的地牢內，要你去解救他。所謂「費盡千日，用在一時」，帶著滿腹信心，你匆匆整理行裝，便來到這座古城，準備接受挑戰……。



成為眾妖魔的方士亡魂

永生不滅是沙堡 (Sandcastle) 工作室所製作的，該工作室曾以製作過小丑高爾夫 (Zany Golf) 而聞名。這次，他們將以生動的動畫製作技術和頗具古典風味的場景，引領你進入永生不滅的奇幻世界，自一場驚險、驚疑而刺激的冒險之旅。



以上就是 EOA 的動作冒險新作——永生不滅的劇情簡介。在遊戲中，你必須提防各式各樣不同的機關，並有許多怪物正準備「降重」的「招待」你，因此你應該隨時做好戰鬥的準備，稍一不慎，你就會



危機重重的迷宮

在機關處處的迷宮中，你必須施展「凌波微步」的輕身功夫，才能躲過一劫，否則，下場就和我一樣……。

夫，才能躲過一劫，否則，下場就和我一樣……。

看我火球術的厲害

除了近身肉搏外，如果你手邊有任

何卷軸，也可施展法術，給怪物們一個迎頭痛擊！



一目瞭然的物品欄

各項物品均標有名稱，使用前也會顯示其用途，相當方便。

火球術卷軸，可對敵人造成較大的傷害



種子，是對付矮人族的秘密武器

你師兄 Dunc 的戒指

黃金，是你購買武器的基金



魚餌，非到必要不要輕易使用，否則，嘿嘿……你就有好戲看啦！

小心！
別踩到地雷！



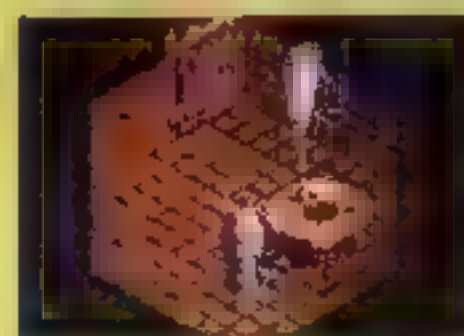
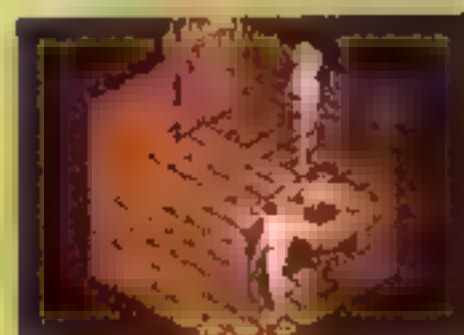
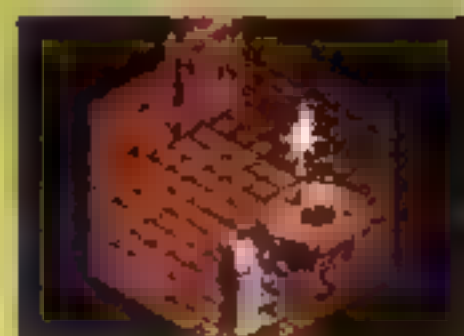
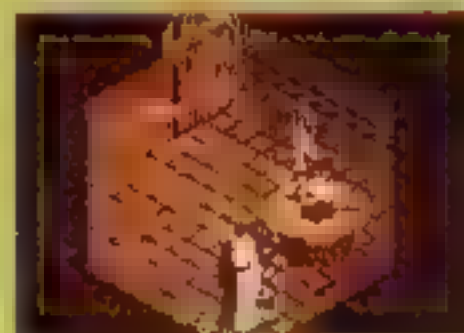
迷宮中佈滿了許多陷阱，唯有按圖索驥，才能趨吉避凶，安全過關，哎呀！我怎麼這麼「衰」？

累了嗎？
打個小盹兒吧！



古城中的稻草堆雖然不是很舒適，但至少可以恢復所有的生命點數，唉！出門在外，講究不如將就點吧！

令人驚嘆的
動畫效果



魔法師托夢的連續動畫，其效果可與「阿拉丁神燈」相媲美。



大型的即時戰鬥系統



你可清楚的看到對手與自己的一舉一動，受傷狀況也一目瞭然，激烈的戰鬥，令你無法喘息！

大海戰

1939-43北大西洋篇

ADVANCED SIMULATOR SERIES: GREAT NAVAL BATTLES: NORTH ATLANTIC 1939-1943



開發：凱：模擬
 出版公司：軟體世界
 檔案容量：7.4MB
 開發者日期：1993年3月

以戰棋遊戲起家的「凱」公司，發行了其第一個以海戰為主的模擬遊戲——大海戰。這個遊戲能使你親身經歷在1939-43年發生在北大西洋的壯烈海戰。在遊戲中你將扮演一名艦隊指揮官，率領艦隊在北大西洋與敵人周旋，可充分考驗你在能力與智慧。在指揮軍心的軍樂聲和隆隆的砲轟聲中，充分的體會和感受——有著優秀傳統和分工精細的兵種——海軍。

在波濤洶湧的大海
 上，一支支擁有強大
 火力的戰艦，及在航
 空母艦甲板上蓄勢待
 發的戰機，為了國家
 的生存，展開了殘酷
 無情的戰爭。

大英帝國——這個擁有強勢海權的國家，藉由它強大的海上力量推展它的經濟。尤其是在工業革命時，強大的海權使它佔盡了優勢，強大的軍力與經濟實力使它的國力達到最高峰，殖民地更是遍及全世界，而有「日不落國」之稱。但在十九世紀末期，世界各國皆想在海上佔有一席之地，尤其是德國，更是野心勃勃，這對擁有海上強權的英國來說，是個重大的挑戰。

如能有效掌握海權，方有機會統治全世界。海權可說是得到世界統治權之鑰，德國強大的鋼鐵工業和產量，奠定了其建造戰艦的基礎，而當時的領導者更是積極的擴充海軍，興

建了各式戰艦，企圖取代英國這個海上第一強權的地位。

德國海軍快速的擴充，讓英國倍感威脅，雖其經由各種的經濟方式來打擊德國，但還是不足以阻礙到德國的擴軍，於是英國和法國簽訂了合約，撤回了駐守在地中海的艦隊，鞏固自己的勢力和確保自身安全。而德國雖迅速的發展了海軍，但缺乏正確的国家戰略，以致於其在海外竟無任何的補給基地，而無法創造出新的作戰契機。

西方盟國就是依靠掌握海權來阻止希特勒征服世界，而最重要的就是控制北大西洋。因為，北大西洋另一邊的英國需要大量的物資支助以抵抗德國的侵略，若是海權一旦被德軍奪走，那大英帝國勢將崩潰，歐洲重獲自由的希望便遙不可及了。而德軍只要擾亂北大西洋的戰略局勢，且切斷英軍補給線便可達到其目

的。

德國超級戰艦匹茲勞號的命運，就如同整個德國海軍的命運般，德國雖投資了大量的資金建造了各式的大型戰艦，但其為了保存實力，大部分的時間均留在港口中，而未發揮應有的戰力，且缺乏作戰的經驗，以致於無法和作戰經驗豐富和擁有優勢數量的英國皇家海軍相抗衡。但其不畏敵方優勢的戰力下英勇作戰，雖因戰略運用不當而失敗，但其卻贏得了精神上的榮耀。而英國方面，由於關係到其傳統的榮耀及國家的存亡，因此皇家海軍全力的抵抗德軍的入侵，而美軍的參戰，也為英國大幅扭轉了局勢，使其艦隊無論在質或量上都佔上風，因而贏得了最後的勝利，再次的證明了其海上霸權是無可取代的。

在遊戲中玩者可以扮演德軍或是英軍。英國皇家海軍擁有強大的

海權，它強盛的艦隊不但保衛了自己的國家更是侵略者的夢魘，因此英軍最主要的就是維持其航運的暢通，確保商船的安全。而德國其海軍雖沒有英國強盛，但其沒有護航壓力，所以可以放手一搏，全力擊沉其商船，切斷其海上航運。是否能夠在海上殲滅德軍艦隊，為這場使人類重見光明的聖戰打下勝利的基礎？或是全面封鎖英國海上航運，切斷其補給線？那軸、國的勝利便指日可待了。

此遊戲兩軍交戰時，除了可用主副砲、魚雷攻擊外，還可運用航艦所搭載的艦載機實施攻擊，而有些艦載機則是用來派遣到目標上空周旋，修正砲台射擊角度和方位，以提高艦砲命中機率，因此善用空中支援則為致勝的重要因素。

選擇作戰類型

遭遇戰：在此你將以少數的軍艦在特定的海域上進行一段簡短迅速的作戰，使你熟悉各種海軍戰術，亦能讓你全盤了解整個遊戲的組織系統，更快的進入狀況。

軍事行動：這個階段的範圍較為廣泛，且皆是按照史實實際發生的年代來設計的，亦是進行全面作戰的基礎，只是時間沒有那麼長。

戰役作戰：此時你將實際的置身於 1939 ~

大海戰包含了一種不同的遊戲方式，分別為遭遇戰、軍事行動、戰役作戰。

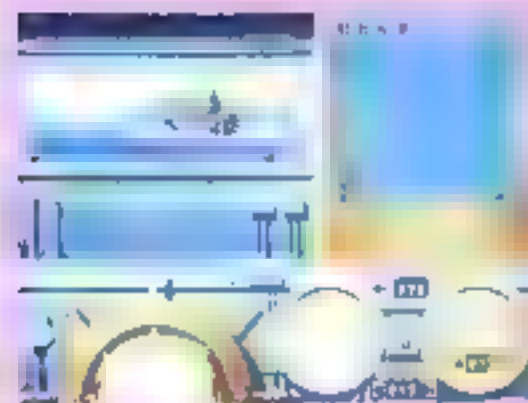


1943 年在北大西洋發生的壯烈海戰，你可以指揮德軍或英軍的艦隊，來決定這一段歷史，使得第二次世界大戰前四年的世界局勢改觀。在結束時，你的戰績將會影響盟軍反攻歐陸的時機。

戰艦各部門

科技的兵種——海軍，可說是專業技能最複雜的了，如有機會到艦艇上，光看士官們各門，亦可選擇自動控制式各樣的臂章，就可讓你眼花撩亂了。此遊戲

可說模擬的相當真實，玩者可自由操作任一部門，亦可選擇自動控制式各樣的臂章，就可讓你眼花撩亂了。此遊戲



戰情室

駕駛台



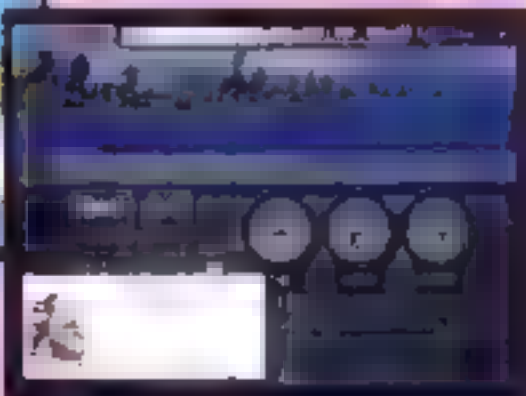
空勤任務指揮中心

副砲室



主砲室

露天艦橋



損害管制中心



魚雷室



選擇陣營



可以自由选择阵营，盟军的舰艇将全数支援，而轴心国舰艇则会受到攻击。

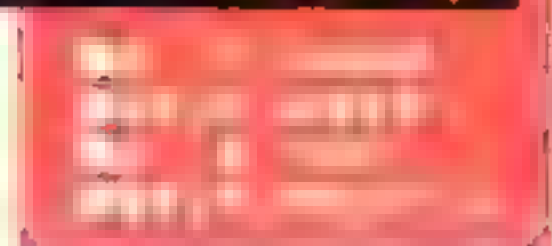
若是選擇英軍，你將盡全力來保障海權；若是選擇德軍，你所要做的便是不斷的破壞和侵略。



叛變克朗多

Betrayal at Krondor

Dynamix 公司推出的首部 RPG，其結合了此公司製作模擬和冒險遊戲的種種特點，如以真人扮演的人物和怪獸，及運用其拿走的 3D 繪製技巧來表現野外環境，相信會給玩者相當的臨場感。



在一塊名叫 Midkemia 的大陸上，此塊大陸幅員廣闊，且居住著各種族群，由於其中有個王國，其受到另一個世界帝國的侵略，在奮戰了數十年之後，終於把侵略者打回老家，但好景不常，隨後居住在 Midkemia 大陸北方的黑暗精靈，在一名野心相當大的領導者帶領下發動戰爭，他想喚回失陷在時空裂縫中的邪惡種族，但在英勇之士經過一番苦戰後，黑暗精靈族的勢力戰敗後狼狽的逃回了北方。在渡過十年繁華平和的日子之

後，北方黑暗精靈族又有死灰復燃的趨勢，戰端即將再起時，一位精靈族的將領，對於這種血腥殺戮的侵略行動很不以為然，於是轉而投靠了正義的一方，故事也從此展開。

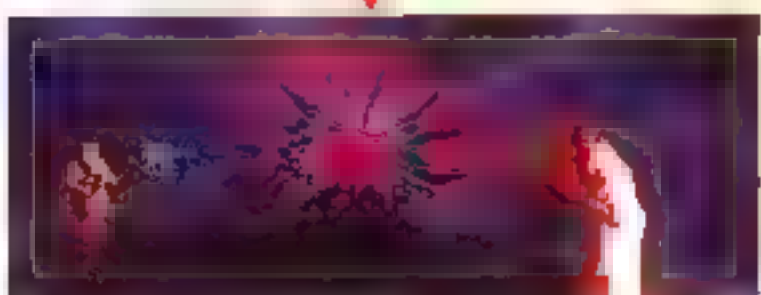
遊戲劇情是由國外著名奇幻小說 Rftwar Saga 系列的作者 Raymond E. Feist 所撰寫，作者把遊戲的故事年代設定在其最後兩個系列小說之中。因此，此遊戲的故事情節可說是全新的創作，玩完了此遊戲，等於又看完了一部全新的小說。遊戲也如

小說一般似的以章節來區分，其共分為九個章節，每個章節都有個主目標讓你去完成，但細節則因人而異。比如第一章主要任務就是護送精靈族的將領到克朗多這座城，但條條道路通羅馬，只要你能到達，你高興怎麼繞都可以，因此你將會遭遇不同的支線劇情發展，且隊員也會隨著章節不同而有所改變。

Dynamix 大量運用其拿手的 3D 向量繪圖技術來表現野外的一些景觀，再加上一些貼圖畫面相互搭配，呈現出 RPG

遊戲的新風格，在遊戲中，此景物也會隨著隊伍的移動而放大縮小，使人有如真正置身於這個奇幻的世界裏。此外，如果玩家走錯路，眼花撩亂，可在隊伍走到了道路中央時按一下自動沿道路走的指令，如此隊伍便會自動沿著道路行走，這對方向感不好的玩家可是很貼心的設計。此遊戲的種種表現，可說相當完美，玩者將可盡行享受這個以奇幻小說為背景上的 RPG 遊戲。

石破天驚之創舉



此遊戲所有人物皆由真人所扮演，雖 Dynamix 公司在中國之心上就已運用此項技術，不過在 RPG 上還是很少見到使用如此多的實物圖片和動畫。

真人扮演的劇中人物，雖有些人物特徵和小說有段差異，但給人的感覺還是相當的逼真生動。



三種移動模式供你選擇

如在傳統 3D 模式中行走，可以找尋 NPC，亦可看見寶箱、敵人、優美絕倫的風光等等，但卻有山脈、河川、草地等等的障礙。因此道路並不是筆直的，玩者可能很難掌握正確的行走方向。而在俯視模式，具多段放大、縮小功能，雖可充份掌握方向，但

看不到任何景物，因此隨時會和敵人開打。



在 3D 模式中，玩者可以看見 NPC 的明暗度，但在此位置，卻看不到任何景物。



在 3D 模式中，玩者可以看見 NPC 的明暗度，但在此位置，卻看不到任何景物。

充滿動感的戰鬥系統

在戰鬥系統方面，是以 3D 畫面來表現，其就有如在欣賞動作片一般，舉凡揮動武器砍劈敵人、施展法術、從背後拿取十字弓射擊敵人、防禦、移動、重傷倒地等等，皆一目了然。



戰鬥時，如敵人腳下出現黃色或是藍色方塊表示位於我方攻擊範圍內，而綠色方塊表示可移動之範圍。



戰鬥之後，可利用露宿功能恢復體力，而不必用到醫療魔法，但先決條件是你的食物需要很充足。

特殊的

此遊戲的法術系統是以各種不同的幾何圖形來表現，施法時只要將游標移動到某個符號上，然後該法術的名稱、殺傷力、消耗的精力便會顯現出來。不過施法者，必須和敵人保持一定的距離方可施法，因此戰鬥時需要充份運用隊友的相關位置互相掩護支援，以利魔法師施法。

施法系統



法術是以幾何圖形表示。



施法後各種效果立即可見。

擬真的

生命屬性



生命屬性和生命力、精力息息相關，當受到傷害或是施法後會先消耗精力，精力耗完後，就會開始扣減生命力，所有技能也跟著受到影響。



簡便的介面



劍、弓箭槍、防具各以一個圖形代表，更換或是裝備皆很容易，並在旁邊以數字顯示傷害力和防護力。隨身攜帶的物品也一目了然。

圖中所示即為國外名聞遐邇之 Rift-war Saga 系列小說，其中兩部：MAGICIAN APPRENTICE、MAGICIAN MASTER。



(暫譯)

西洋棋終結者

TERMINATOR 2--JUDGMENT DAY

將傳統西洋棋賽的舞台投入異次元的世界中，並穿插多幅精彩的動畫，帶給玩者另一番不同的感受。



■ 類 型：策略
■ 出版公司：軟體世界
■ 容 量：12MB
■ 發售日期：預定10月20日

看過電影「魔鬼終結者II」的朋友們，想必對於男主角阿諾·史瓦辛格獨力對抗龐大的機器人兵團的神勇表現，以及劇中神乎其技的影像合成效果留下極為深刻的印象吧？現在，你將有機會扮演地球軍團的總司令，率領各懷絕技的精銳部隊，與機器兵團決一死戰！



戲，而西洋棋終結者是該公司繼西洋棋王後又一嶄新風格的戰棋遊戲。戰棋遊戲一向是Capstone的專長，喜好鑽研棋藝的朋友又有機會大顯身手了！

西洋棋終結者基本的遊戲架構與傳統西洋棋大致相同，你的目標便是回到21世紀的過去，摘下Skynet首領的腦袋瓜兒，以解救因對抗機器兵團而不慎落入其魔掌的寶貝兒子——John Connor。

在西洋棋終結者中，你不但可設定對手的等級、作戰性格、下每步棋所需的思考時間，甚至還能改變電腦研判棋局的範圍呢！研判的範圍越大，它就能眼觀四面

，耳聽八方，挑戰性也越強了；反之，範圍越小，它就像個白痴般，任你宰割啦！

若你不忍心以強欺弱，想和電腦來場君子之爭，西洋棋終結者也能滿足你的需要。其中的圖書館(Library)功能將隨時記錄每顆棋子的「舉一動」，並提供可能的走法，必要時還可用列表機將過程列出來。萬一你實在想不出下一步該如何走時，你也可以請電腦代勞，電腦將會採取最佳的策略來決定該下那一步棋？該如何走？如果你覺得苗頭不對，也可改變陣營，由機器人對抗人類大軍，看到底是人類比較聰明？還是機器人厲害？如果你因一時大意而下錯棋子，不用緊張，本遊戲的悔棋(Undo

Move)功能，可供你修正錯誤的棋步，你也可藉此來研究棋藝，以爭取最後的勝利。對於初次涉獵戰棋的玩家是一項體貼的設計。

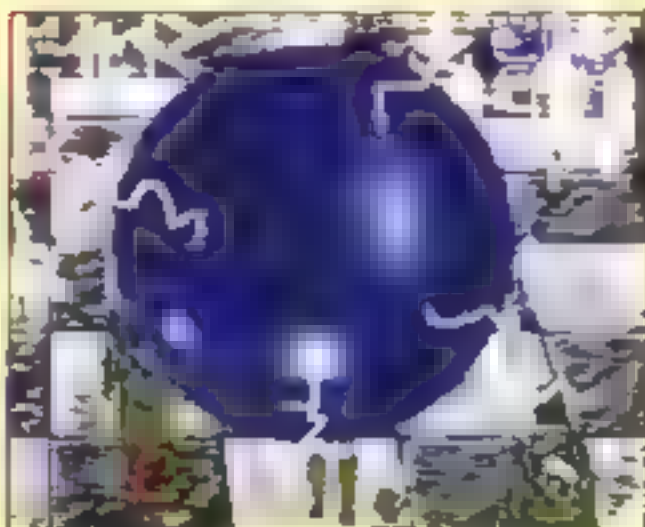
另外，遊戲中的佈景也相當豐富，有地獄(Inferno)、鋼樑世界(Girders)、漩渦(Vortex)、垃圾島(Wasteland)等佈景可供選擇，作戰的佈景也不盡相同，可帶給玩者不同的視覺感受。

這是一個結合科幻戰鬥與智育的戰棋遊戲，對於未來世界有興趣又熱衷棋藝的玩家們不妨一試！

以上便是西洋棋終結者的故事大綱，該遊戲是由Capstone公司所製作。該公司曾製作過西洋棋王、小鬼當家I、II代及魔胎等遊

看我的
乾坤挪移大法！

每個棋子在移動時都有一段小動畫，頗具科幻色彩。



精彩的動畫效果



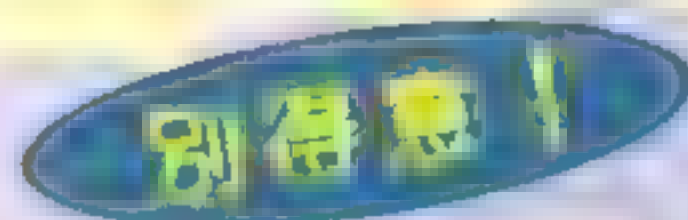
當戰鬥開始後，遊戲會立刻進入動畫場面。後現代感十足的佈景，加上雙方你來我往的激烈戰鬥場面，簡直「酷」斃了！



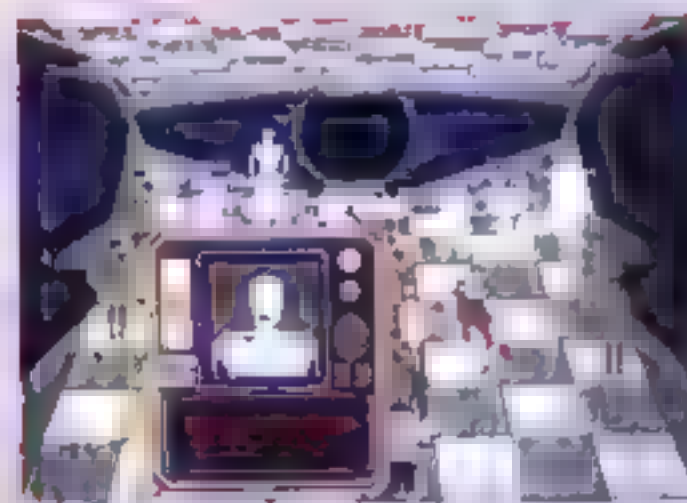
魔鬼又回來了！



在電影「魔鬼終結者II」中令人嘆為觀止的影像合成技術也被運用在本遊戲中。嘿！是不是很有趣呢？



I'll Be Back!



在戰鬥過後，有時會出現軍情報告的畫面，並附有語音效果。

雖然你因一時疏忽而痛失愛將，但憑你高人一等的智慧，豈是那麼輕易就會被打敗？

看吧！電腦最後還不是乖乖舉白旗，大喊饒命？哈……！



火車大戰略

TRANSARCTICA

Simaris 難得的策略之作，玩家必須操縱一輛火車，藉由貿易與戰鬥的手法來對付一個龐大而腐敗的運輸企業，並在沿途收集有關太陽的訊息。其目的是使地球「回歸太陽」。可說是一個主題嚴肅而又不失有趣的策略遊戲。

提起 Simaris 這家公司，在早期電腦遊戲剛由單色進入彩色的時代時，曾出版了幾個在 VGA 模式的使用功力上頗有示範作用的 GAME，如果玩家還記得好久以前的動作遊戲——毀天滅地的話，應該都會被其雙重捲動的畫面所感動才是。年前，Simaris 接連嘗試製作了兩個 RPG——水晶魔域與伊斯漢傳說，可惜並沒有獲得很大的迴響，到目前為止，Simaris 也幾乎快被玩家淡忘了，如今火車大戰略這個策略遊戲，或許可以稍微喚醒

玩家們的一些回憶。

遊戲的時代背景設定在不久的未來，由於環保意識的低落，使人氣中的臭氧層破洞日益擴大，紫外線的殺傷力使原本可愛的太陽成為人類的大敵，地球生態也遭到嚴重的破壞。為了補滿臭氧層的破洞，當權者竟實行了一個瘋狂計劃——利用核子爆炸所產生的核子塵來補足臭氧層的缺口，不料人類的無知卻造成了人地的反撲，一場核子爆炸卻使人類卷上了和恐龍相同的噩運，地球重新進入冰河期，「太

陽」也漸漸為人所遺忘……

由於大地被厚厚的冰雪所覆蓋，加上石油的減產使得以煤炭為動力的人車成為最佳的運輸工具，後來有一家運輸公司崛起，並控制了全球的人車運輸網，同時也發現了「太陽」的秘密，但由於既得利益的「禁作學」，他們不打算使地球重新回到太陽的懷抱中，於是便封鎖一切有關太陽的檔案，藉以保有全球政經主導權。這時，有一群有志之士無意中發現了太陽的秘密，便搶奪



節火車頭，命名為「回歸太陽號」。以微薄的力量來對抗這個龐大而腐敗的企業，他們的奮鬥目標就是實現讓地球回歸太陽的理想。

為了達成「回歸太陽」的神聖使命，除了要買更多的車頭外，你還必須駕駛火車到各地收集有關太陽的訊息，否則就算擁有再多的財力也是枉然，這種環保意識濃厚的設計理念，使火車大戰略成為一個有著嚴肅課題又十分有趣的策略遊戲。



長毛象市場

冰河期的到來使長毛象成為主要交通工具，在這裡你可以享受「踐踏」敵人的快感。



貨物市集

貨物市集於地，在這裡你可以購買貨物來囤積，或是出售貨物來獲利，多存一些稀有貨物是致富的不二法門。



主控室

其實就是「車頭」，在這裡你可以改變火車的速度和重量，但是最好不要把速度調得太高，否則會累死那兩個司機哦！

戰略室

在這裡制定作戰的策略，以供沙盤推演之用。

火車墳場

在這裡可以修理損壞的車頭，但若車頭已經超過使用年限，只好壽終正寢，推進墳場了！



新片動向

提供國內出片最新情報

10月份出版的新GAME

- 1日 ●德軍總部 (精訊)
類型：射擊 售價：400元
- 10日 ●射擊英雄傳 (軟體世界)
類型：冒險 售價：不含小說 480元 含小說 540元
- 火車大戰略 (漢堂)
類型：戰略 售價：未定
- 風塵三俠之金箭使者 (漢堂)
類型：RPG 售價：450元
- 信長之野望中文版 (第三波)
類型：歷史模擬 售價：980元
- 5日 ●無敵飛狼 2000 (第三波)
類型：模擬 售價：340元
- 性感戰士 (精訊)
類型：RPG 售價：450元
- 22日 ●萬里長城之邊城奇俠 (龍緯)
類型：RPG 售價：未定
- 30日 ●四川省 II (第三波)
類型：益智 售價：未定
- 上旬 ●風之傳說 (長重)
類型：益智 售價：390元
- 魔獸大戰略 (佳帝安)
類型：戰略 售價：460元
- 中旬 ●魔王迷宮 (台軟)
類型：RPG 售價：520元
- 多情藥師酷牛仔 (軟體世界)
類型：冒險 售價：480元
- 下旬 ●魔法門外傳 II 中文版 (軟體世界)
類型：角色扮演 售價：未定
- 陸空戰術語音資料片 (軟體世界)
類型：模擬 售價：未定
- 叛變克朗多 (軟體世界)
類型：角色扮演 售價：未定
- 未定 ●西遊記外傳 (天堂鳥)
類型：RPG 售價：480元
- 機甲之夢 (微波)
類型：格鬥動作 售價：未定
- 水星故事 2 (琪璦)
類型：RPG 售價：480元

11月份出版的新GAME

- 15日 ●巴士帝國 (光譜)
類型：ST 售價：未定
- 20日 ●阿卡尼亞傳奇 (第三波)
類型：角色扮演 售價：未定
- 未定 ●大明英雄傳—龍運天下 (軟體世界)
類型：戰略 售價：未定

- 沙場風雲 (軟體世界)
類型：戰略 售價：未定
- F-15 山濤式戰鬥機 (第三波)
類型：模擬 售價：未定
- 魔影子雀 (琪璦)
類型：益智 售價：未定
- 幻影魔界 (天堂鳥)
類型：RPG 售價：480元

12月份出版的新GAME

- 中旬 ●西遊記 (龍緯)
類型：解密 售價：未定
- 未定 ●SUPER 大戰略 IV (琪璦)
類型：戰略 售價：未定

92年冬季

- 默示錄—神爭之戰 (微波)
類型：RPG 售價：未定

- 天使帝國 II (大字)
類型：戰略 售價：未定
- 軒轅劍 II (大字)
類型：RPG 售價：未定
- 軒轅劍外傳 (大字)
類型：RPG 售價：未定
- 海狼殺手 CD-ROM (松崗)
類型：戰略模擬 售價：未定
- 妙探重連環—大盜之謎 (松崗)
類型：人物冒險 售價：未定
- X-WING 資料片 II：秘密武器—B 戰機 (松崗)
類型：動作射擊 售價：未定
- 卡曼契資料片 2—狂濤計劃 (松崗)
類型：射擊模擬 售價：未定
- シノナルバウ 2 (琪璦)
類型：策略 售價：未定
- 魔影子雀 (琪璦)
類型：益智 售價：未定
- 龍騎士 III (微波)
類型：動作 售價：未定
- 勇者鬥惡龍 III (精訊)
類型：RPG 售價：未定
- 森林戰爭 (精訊)
類型：RPG 售價：未定
- 魔島戰記 (漢堂)
類型：戰略 售價：未定
- 大陸傳奇 (漢堂)
類型：未定 售價：未定

1993・10月

SCHEDULE

●軍事總部

1 FRI

2 SAT

3 SUN

4 MON

5 TUE

6 WED

7 THU

8 FRI

9 SAT

10



11 MON

12 TUE

13 WED

14 THU

15

FRI

16 SAT

17 SUN

18 MON

19 TUE

20 WED

21 THU

22

FRI

23 SAT

24 SUN

25 MON

26 TUE

27 WED

28 THU

29 FRI

30

SAT

預定

上旬

- 風之傳說
- 魔影子雀

中旬

- 魔王迷宮
- 多情藥師酷牛仔

下旬

- 魔法門外傳 II 中文版
- 陸空戰術語音資料片
- 叛變克朗多

未定

- 西遊記外傳
- 機甲之夢
- 水星故事

●以上出片日期均由出版公司主動提供，如有任何變動，請直接向該出版公司查詢。

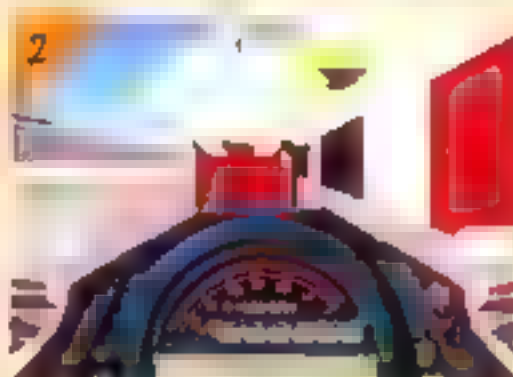
遊戲配備代號

SV : SVGA
V : VGA
E : EGA
M : MCGA
P : PC 喇叭
A : Ad Lib
S : SOUND BLASTER
/ PRO
R : ROLAND/MT 32
G : General MIDI



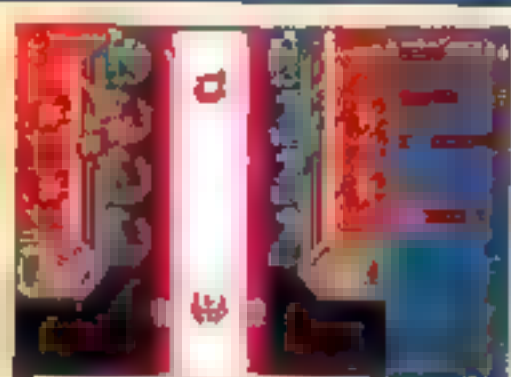
記憶體：1MB (若要開到
錄音及音樂則需2MB)
音效：A/S
顯示：V
類型：運動
售價：43元

► 軟體世界 ◀



記憶體：1MB
音效：P/A/S/R
顯示：\n
類型：模擬
售價：4 折

第三波



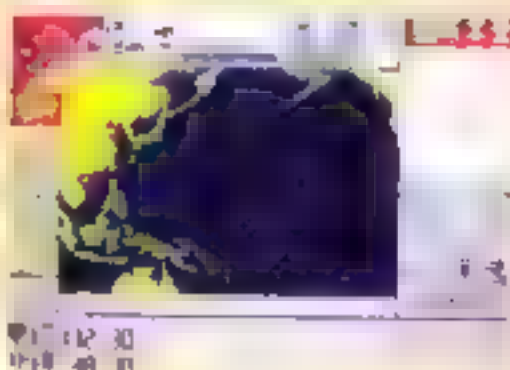
功效	1. A. 3
顯示	5
類型	射擊
售價	45,000

大 字



片種	A
廠牌	V
類型	格鬥冒險
售價	188 元

► 精 訊 ◀



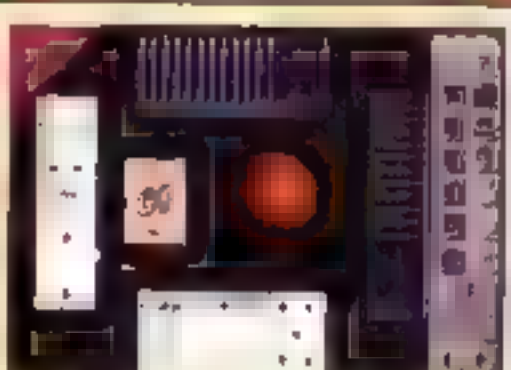
功效：▲▲
 顯示：V
 類型：戰略
 售價：450 元

► 聚茵工作室 ◀



記憶體 4 MB
音效：A/S
顯示
類型：冒險
售價 299 元

松 蘭



品名：P/A/S/M
規格：F
類型：智商
售價：360元

● 秘 ● 傳 ● 世 ● 典 ●

中華書局

1. 第一套由國人自行製作的棒球遊戲。遊戲完全依照國內八支職棒隊伍真實的各種資料加以設定，包括肖像、姓名、攻守、打擊位置、投球位置、守備位置等等。此外，球規、球法、守備位置、打擊位置、投球位置、守備位置等等，各人一個位置，各多一種類型，再加上包含各種職棒資料的遊戲手冊，讓人完全地融入職棒世界裡。

世紀金冠軍

2 Microsoft 公司之「級力」系列中模擬遊戲，是「大發售」一個世界著名的跑車遊戲。遊戲有各種輔助設定，對初學者使用，有「完全自動控制」來體會賽車的感覺。如值、、應檔、檔數、化、設定、抓地力、

叶，点要... 长虫是吃的机
产... 长... 长...

紅龍龍黃黃

人，以爲這是迫不得已之
後，又對擊遊戲，
進而將擊遊戲的捲動方
式，戰機有，和武器，翻
開版面，以便選擇，考
核，這般擊遊戲，玩者
不用，攻擊鍵盤。遊戲
過程穿插多段擊遊戲，
爲，各方的表現，能美
中取趣，要麼，擊遊戲。

飛 翔 傳 説

4 以噱發 予之人生走
 跳，大至氣風，細在
 之人物焉！ 唯是以劇詞
 化之遊戲。遊戲進行方式
 類似舞臺的戲，不過多
 了點滑稽的語言，滑稽游
 玩，多至對任何人的扮式
 使，惟此點扮式又趨。摩
 情上未能繼續下去，也會
 有不能扮式到一哦！

帶國大摩靈

5 第四工作平繼帝國之
九榮後內支推，其戰
略遊戲。玩者所
扮演的是戰力堅強的日本
聯合艦隊，遊戲中除了
艦隊、潛艇、魚雷艇外，
還有陸軍、空軍、各種礦石
開採機械等，其遊戲
武器，如空軍的飛機、
符合的實戰技之介紹。

癡狂大樓 II—癡狂時代

Day of the Tra Tarte

除遊戲，其人物、場
景、情節、主題、風格、
過場戲、大結局、人物
的動作表現等會讓人感覺
無趣。在遊戲中，將
在場次、過去與未來、個
人、社會、文化、藝術
人物、其關係、其社會
背景、其文化、其藝術


Figure 1

BRIDGE MASTER

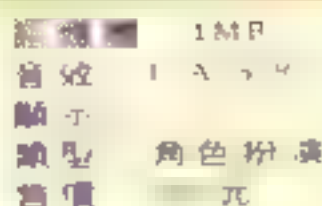
[illegible]

魔・法・船

SPELLMYNER

遊戲：如，在《自由
之風》中，你可以選擇不同的船隻，
在不同的海域中航行。在遊戲中，你將
駕駛你的寶貝木桶船接受
各種任務，完成越多任
務後，相對的名譽和就會
越多。本遊戲共有八種不同
的船隻供你選擇，還有游
戲中的大海戰鬥，不但
敵艦能發射砲戰，且友艦
還能互相攻擊。

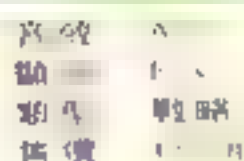
SV SVGA
V VGA
E EGA
M MCGA
P PC 喇叭
A Ad Lib
S SOUND BLASTER
/ PRO
R : ROLAND/MT 32
G : General MIDI



音 效	、 A S
顯 示	、
顯 型	益 智
售 價	4.2 元

品牌: ZMII
 产地: A/S
 电压: V/5V
 类型: 益智
 售价: 320 元

第二波



品名	...
规格	...
单位	...
数量	...
单价	...
总值	...

音 效
顯 小
類 型
節 節

高致	1	角化病膏
顯少		
顯中		
無價	3	凡

松崗

TRISTAN

COLLEGE KINGDOMS

THE OVER HALF

BATTLE ENRAGE

Boysen Master

Cobra Mission

今夏來自 Q Q-P 的戰鬥裝備

戰略遊戲迷的必備品

採全面中英雙語出擊!!



天命之戰

特點:

增加台灣、中國大陸兩大地區場景，更為本土化遊戲難易度達九級陸海空 22 種武力戰鬥方式支援魔電且不佔線功能特殊戰鬥畫面創新地球式搜尋功能挑戰性人工智慧

適用: IBM PC AT(需硬碟)
記憶體: 640K
顯示: EGA/VGA
音效: PC喇叭、魔音音效卡、聲霸卡
操作: 滑鼠/鍵盤
磁片: 5.25" 1.2M 磁片
售價: NT\$340.

上古神兵

特點:

21 級人工智慧等級九大瑰麗場景地圖完整遊戲歷史說明純人類或神說組軍模式可用魔電連線對抗無數地魔產生無盡場景呈現

適用: IBM PC AT(需硬碟)
記憶體: 640K
顯示: EGA/VGA
操作: 滑鼠音效 魔音音效卡、聲霸卡、快取程式
磁片: 5.25" 1.2M
售價: NT\$480.-



獨家代理發行

提供您國外遊戲最新情報



最近筆者得到編輯部經費上的支援，十分幸運地能和美國國內許多網路連線，因而獲得許多網路消息。不過雖然目前筆者加入了 CompuServe、GEnie American、Online，以及 Prodigy 四大網路，但是依然不能將資料收集得很齊全。最重要的原因是那些出版 Game 的公司們並不是每一個都有連上這些網路，即使有，他們 update 資料也十分慢。但是這些公司大多留有信箱以便使用。再加上 MODEM 幾乎已成為個人電腦的標準配備了，各公司也大多有自己的 BBS。筆者目前仍十分努力收集各公司的資料，等到收集完備後，再向各位做個整體的報告。

由於筆者目前可以和這些地方連線的特殊地位，所以有一個成立新專欄的構想。各位讀者在玩 Game 之餘若對所玩的 Game 在設計上、玩法上或其它各方面有任何意見或問題均可以投書到此專欄的信箱。等到編輯部的同仁收集到一定的數量之後，就可以轉交給我。我將挑選其中較有代表性的問題及建議去信出版遊戲的公司。也許各位讀者可以獲得遊戲的原設計師的回音也說不定！不知道大家的意見如何？來信請寫上「新 GAME 俱樂部收」，也希望大家會喜歡這個未來的專欄。

現在筆者就將手邊有的資

料向各位做一個簡單的介紹。以下各位將看到的介紹大多是正在發展中 Game。雖然有些剛剛出版，但是有許多因素使得大家依然買不到。不過大家不要心急，請耐心的欣賞和等待吧！

首先要和各位介紹的是 Microsoft 出的 Flight Simulator 5.0（模擬飛行 5.0，以下簡稱 FS5）！筆者依稀記得多年前玩模擬飛行 1.0 版時的情緒。當時駕著十分簡陋的飛機，飛在單色的螢幕上，倒也十分自得其樂。但由於當時 Microsoft 的名氣和今日的 Microsoft 根本不能同日而語，所以並沒有得到太多注目的眼光。但 FS 一直是個十分成功的 Game，現在出的 FS5 更是成為眾所注目的焦點！不過最近筆者為了訂購 FS5，差點就被搞瘋了！原本 Microsoft 發布的消息是說 8 月份可以出版，於是筆者趕快跑去訂。左等右等，打電話去問了好幾次，得到的回答卻有好多種。一下說出了，但是太多人訂，所以缺貨；一下又說可能要延遲出貨。不過根據最後（但不保證是最正確的消息）的回音是說 Microsoft 出版後又發現有問題，目前決定 9 月 18 日（也就是九一八事變時）出版！不過為了各位讀者的幸福著想，筆者決定繼續和它鬥下去！

由於 Microsoft 有「順我者昌，逆我者亡」的個性（不信

📍 模擬飛行 5.0

的話，你可以去問 Digital Research 看看他們的 DR DOS 是怎麼死的！），許多出版 Game 的公司也都密切注意 Microsoft 的動向。（以免以後怎麼死的都不知道！搞不好 Microsoft 正在秘密發展專供 Game 使用的作業系統——Game Operating System 也說不定呢！哈哈！）除了 MS 的 FS5 之外，它還預計在年底出 Microsoft Space Simulator（顯然是太空飛行的遊戲太好賺啦！）！不過筆者十分佩服 Microsoft 的一點就是：雖然 Microsoft 在暗地裡不斷地想如何地把對手幹掉（但誰不是呢？），但 Microsoft 花的功夫和努力也不是蓋的！像發展中的 Space Simulator 就是一例。

一般而言，這類的遊戲都是暗藏仇恨與暴力，都是說敵方的帝國多麼的惡毒，所以我們要如何去把對方消滅。但 Space Simulator 可完全不同。Microsoft 就十分仔細地收集了許多美國太空計畫（像是「探險家號」Voyage 等）的資料，並到美國國家太空總署實地觀察，以使呈現給大家完美的成果。到時候大家可以架著太空船或太空梭到各星系間探險呢！由於 Microsoft 目前介入的是這一類模擬飛行的地盤；出銀河飛將的 ORIGIN 以及出 X-Wing 的 LucasArts 也就首

當其衝。當然它們也不是省油的燈，鹿死誰手還說不定呢！

銀河飛將學園版



Origin 在今年暑假結束前的 Wing Commander Academy 是挾銀河飛將的餘威再撈筆。爲了吸引更多的新客戶，WCA 並不需要你有任何玩銀河飛將的經驗。Origin 在廣告上也宣稱：即使是銀河飛將的老鳥也不一定覺得 WCA 很容易。（這就像大學教授去考大學聯考也不一定考得很好的道理一樣！）由於目前 Origin 面臨 Microsoft 的 Space Simulator 的潛在威脅，應戰的主力上陣則是預計明年初出版的「PacificStrike」！預計這個 Game 將承襲所有 Wing Commander 以及 Strike Commander 的各項優點。由於上述兩個 Games 都是空前的成功；ORIGIN 乘勝追擊總是沒錯的，在 PacificStrike 中的時間是設定在日本偷襲珍珠港之後，而玩者將駕著美軍的飛機，看看能否

改變歷史！

Shadow Caster



ORIGIN 的另一新 Game 是「Shadow Caster」！一看到這個遊戲的第一印象就是：它是個不錯的「角色扮演」遊戲，但仔細一讀它的介紹又覺得不完全是！事實上，它是一個包含了「動作」及「角色扮演」的綜合遊戲！它讓你在不同角色中變來變去。上了代快而敏捷，但卻小而脆弱；變形之後卻成了無法打敗的巨人，但卻行動遲緩！這一個由 ORIGIN 及 Electronic Arts 兩家公司第一個合作的作品將引領你進入一個全新的動作遊戲的境地！

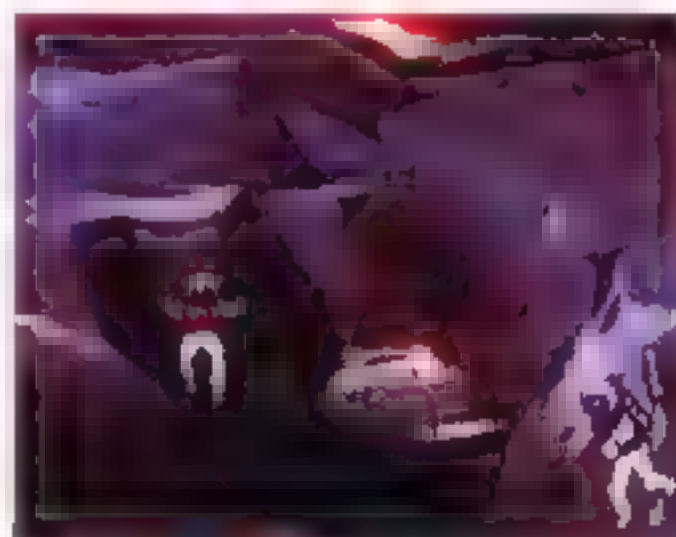
Lucas Arts 一直是以高品質的畫面見長！而幽默的故事內容更是它立於不敗的最佳保證！像是剛出的「瘋狂大樓 II」以及「Sam and Max Hit the Road」就是一例。由於瘋狂大樓第一版十分成功，所以出第二代就是想當然耳的事啦！這個 Game 是有關 Edison 一家

人的有趣的事。若是你沒玩過第一版的話也沒有關係，Lucas

Sam and Max Hit the Road



公司也是很大方的。只要你買的是 CD 版的話，你可以到 Weird Ed Edison 的電腦裡找到一份第一版的遊戲，你就可以回味享受一下第一版的樂趣！而「Sam and Max Hit the Road」則是描述一隻狗（Sam）及一隻兔子（Max）充當警察助手的故事。以上兩個遊戲是以新奇的動畫以及幽默的笑料爲賣點。而其它方面的進展又是如何呢？X WING 的成功使得 Lucas 正在進行一個叫「TIE Fighter」的遊戲，我手邊沒有太多資料，不敢而蓋，但想必一定是個不錯的 Game。另外進行中的遊戲還有目前正在 CD ROM 上玩的「Rebel Assault」以及大導演史蒂芬史匹柏（Steven Spielberg）所主導的「The Dig」！看樣子在未來的半年裡 Lucas Arts 必然不會讓你失望！

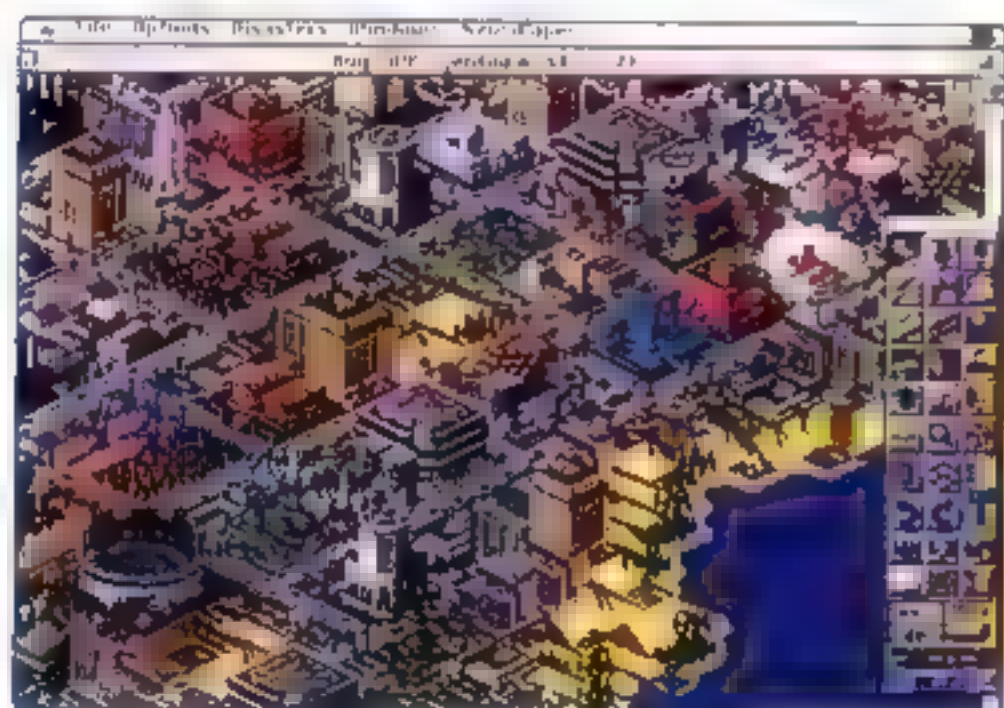


The Dig

另一個出模擬遊戲的公司是 MAXIS，但他們模擬的東西和一般人都不同。他們都是模擬城市、地球、螞蟻等等。獨樹一格，卻又都十分暢銷！雖然最近把模擬城市改良後出了 Sim City Classic（古城風情），但我想他們也只是在利用原來模擬城市的知名度罷了！而真正剛新出的 Sim Farm（模

擬農場)則是原先模擬系列的最近作品,顧名思義就知道你將成爲一個農場的主人,而你的目的就是要經營這農場。這個Game的畫面十分細緻,遠比以往的模擬城市好。雖然農場在美國鄉間十分普遍,但對在台灣的人而言卻不是那麼地熟悉。不過,當你過久了城市中繁忙吵雜而喧鬧的生活,不妨也試一試這個陶淵明式的田園生活!

而 MAXIS 預計年底出的 Sim City 2000 則是模擬城市真



Sim City 2000

正的新版!由於模擬城市出了許多年了,而且又是十分地受歡迎,所以用戶十分多。(應該說是「市長」十分多!)而 MAXIS 也累積了以往的經營理念,吸收了許多「市長」的心得,準備在年底奮力一擊!目前得到的資料顯示在 Sim City 2000 中你可以建立體的建築物了(不再只有原來 2D 的平面建築),像是隧道、地下鐵以及橋樑等等。你當然也可以把原來的在模擬城市中的城市傳送進來玩。模擬城市的玩家可別錯過這個遊戲!

至於 Sierra On-line 公司最近又在玩什麼花樣呢?由於這個公司太大了,而且又有那麼多暢銷的系列,一下子還說不太清楚它所有的動向。先爲各位介紹幾個剛出的 Games 好了!今年夏天 Sierra 把十分紅的「國王密使 VI」出了 CD-ROM 的版本。在此版本中所有的語音及對話均被數位化了。有 CD ROM 又喜愛國王密使系列的讀者一定要把握這個機會。另一個剛出的新 Game 叫「Slater and Charlie Go Gamping」,這是一個針對年齡較小的玩家而設計的遊戲,描述兩隻小恐龍露營時發生的許多好玩有趣的事。

由於目標是鎖定在年紀較小的玩家上,所以畫面有趣而生動的路線!小小玩家,你們又有一項新的選擇!

現在再向你介紹開發中的 Games。最引人注目的警察故事 IV 預計今年十一月才出版。



警察故事 IV

筆者那時候看到了 PQ4 的廣告,跑了附近所有的店又打了無數的電話,才知道今年年底才能見到它,真是氣煞人也!不過根據小道消息的資料, PQ4 的畫面是一級棒的!而且許多場景也都是在洛杉磯實地拍攝的。但是這個遊戲棒是棒,但所傳達的訊息卻不一定適合所有的玩家!像在 PQ4 中就是一連串的謀殺案件,而第一個案件中的受害者也是受盡折磨。所以在選擇遊戲的時候也不得不考慮這一點。

另外一個也十分引人注目的則是大家十分熟悉的幻想空間要出第 6 集了!但也別太高興,預計年底聖誕節時才出!這個系列雖然跳過了第 4 集,而直接出了第 5 集,但許多人都認爲 LSL5 實在太簡單,一點也沒有挑戰性。所以一聽說 LSL6 即將出版的消息後,也都多多少少抱持了保留的態度!但 Sierra 公司宣稱這一個 Game 一定比 LSL5 更有挑戰性!但筆者認爲這一類的 Game 又不能弄得太露骨,否則總不免流於粗俗與下流,所以很可能依然只是在語音及畫質上改進。當然對一個預計年底才出的 Game 來說,現在一切也都言之過早了!

除了上述幾個強片之外,其它的新 Game 還有 Quest for Glory IV: Shadows of Darkness,預計十月份出版;當然會承襲以往的風格。而 Gabriel Knight: Sins of the Father 也在發展中!值得一提的是 Sierra 也準備進軍太空飛行模擬的市場!目前這個遊戲的名稱依然未定,但聽說有幾位在 NASA 的科學家也「進場」協助。

不過，大家有沒有覺得很奇怪：怎麼這麼多大公司都這麼看重這一塊「模擬飛行」的肥肉呢？

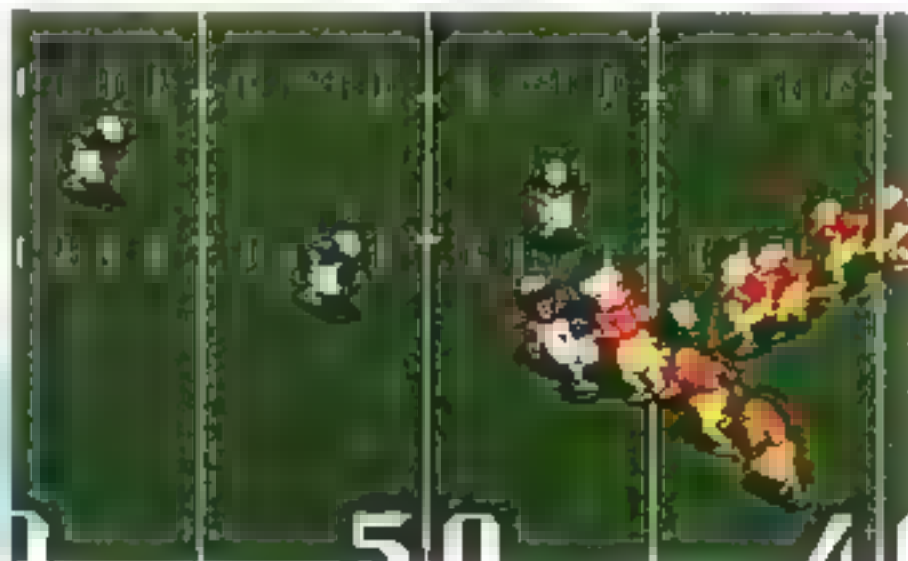


◉ Mig 29

接下來，再看看另一個搞飛行模擬的公司，也就是 Spectrum Holobyte，看看他們的計畫是什麼！目前最新而可以買到的就是 Falcon 3.0 的資料片 Mig-29 - Deadly Adversary of Falcon 3.0。這個包含米格 29 的資料片使你在玩 Falcon 3.0 時不但可以在米格機中打美軍，也可以當美軍去打米格 29！由於此類空戰遊戲介紹太多了，而筆者才疏學淺形容詞都快用光了！不過 Mig-29 是一個投奔自由的故事。而你也就是要利用這架 Mig-29 看看能不能投奔自由成功！看樣子這個 Game 可能會受到海峽對岸大陸玩家的喜歡，不過可能要改成民航機投奔自由的遊戲那就更好了！嘻嘻！

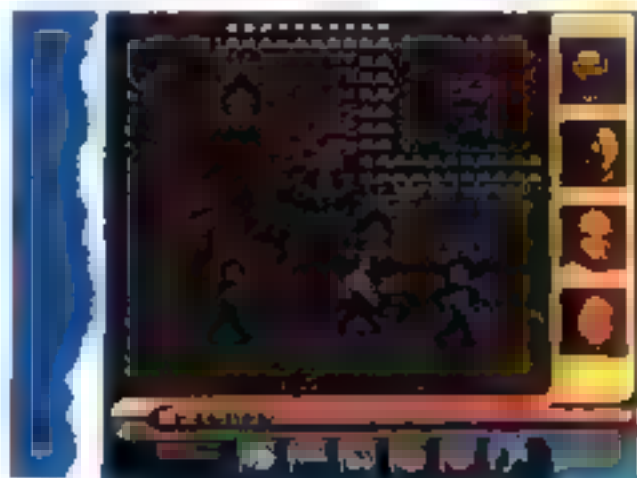
而同屬於電子戰場系列的 Warthog A-10 也預計最近出版，不過筆者尚未聽到其它任何風吹草動。當然筆者最關注的是 Spectrum Holobyte 預計明年才出的超強新 Game ——

◉ Joe Montana NFL Football



Star Trek : The Next Generation！大家都知道 Star Trek 系列一直從 '60 年代開始就伴隨多少人成長。

◉ Star Trek : The Next Generation



而從原來的 Star Trek，到 The Next Generation 以至於現在的 Deep Space Nine 都是一般青少年最喜愛的電視影集！筆者一到美國就迷上了 Star Trek : The Next Generation，所以對於它即將出片也是抱著很大的期望！但筆者個人對於 Star Trek 25 周年的那一個 Game 並不是很滿意，希望 The Next Generation 會好一點。而根據可靠消息來源指出，The Next Generation 將採用 Super VGA 的畫面，而你也可以扮演在電視上主要 7 個演員的任何一個角色。而劇情則和電視影集類似！而另外兩個可能在年底出的體育類的遊戲有：Joe Montana NFL Football 以及 David Robinson NBA Action。但是國內棒球風

氣較盛，又有這麼多本土的棒球遊戲，這些美國的美式足球及籃球的遊戲是否能夠力和我們自己的棒球遊戲相抗衡呢？只有讓時間來證明了！

提到 Spectrum Holobyte 也就必須提到 MicroProse。因為這兩家公司最近合併了。未來的新 Games 有潛艇大戰 Subwar 2050，而空戰遊戲則有 Fleet Defender。而較有氣質的玩家可能會喜歡 Return of the Phantom，因為 Phantom of the Opera 是個很有名的歌劇，而這個 Game 也就和這歌劇有關的！雖然還有其它許多新東西在發展中，但新資料不夠，等收集好了，必然立即向各位報告！

若是大家等不及 Sierra 的 Police Quest IV 的話，這邊還有一個遊戲可以讓大家望梅止渴的。那就是 Tsunami 公司剛出的 Blue Force。這個遊戲是由著名的程式設計師 JIM WALLS 所設計的，當然也是

◉ Blue Force



個扮演警察鬥智的遊戲！不過這一回你是要調查謀殺你父母的凶手！

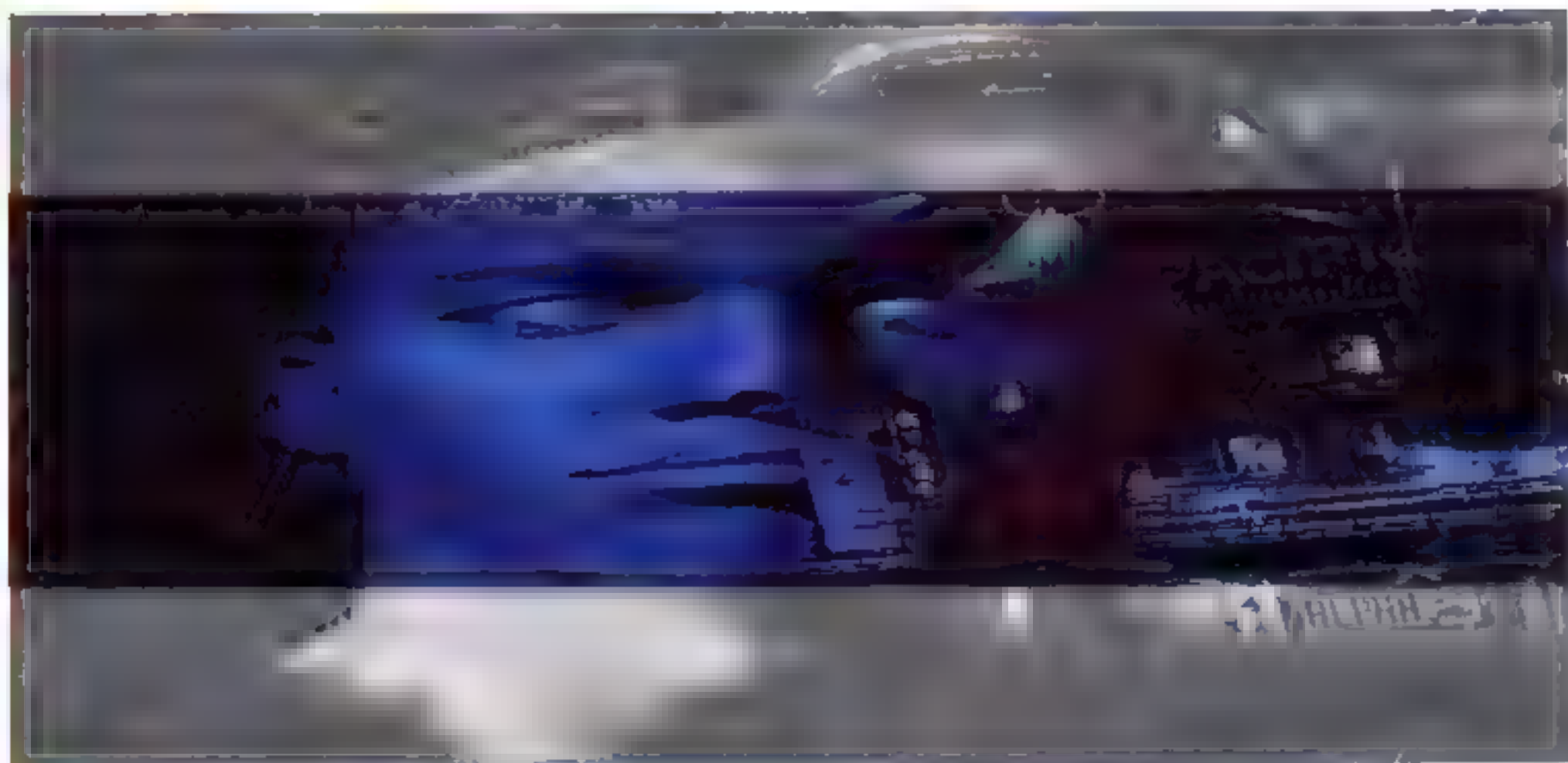
其它還有太多數不齊的新 Game，但是限於時間和篇幅只好留待下次再談。而且筆者又得去上網路或那些公司的 BBS 去和他們的公關或是作者搞好關係，以便得到更多、更好、更快的東西呈現給大家！我們下次見！



GAME

熱報

Lucier



Bullfrog ——牛蛙公司所出版的遊戲幾乎都是可玩度很高的小品戰略遊戲，Syndicate 正是這樣的一個遊戲。

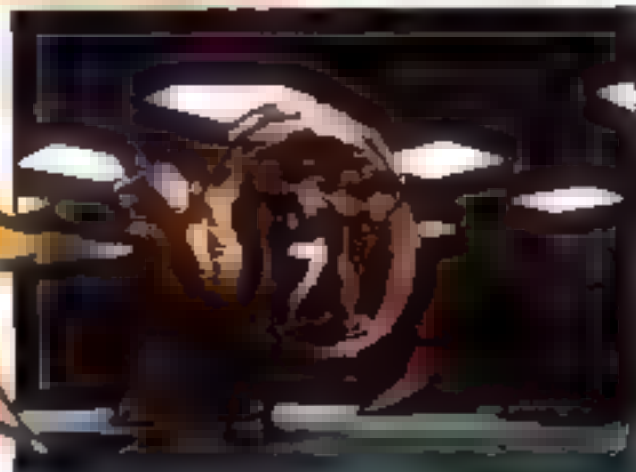
本遊戲在故事的設定上與陸空戰將有頗多類



似之處，因為

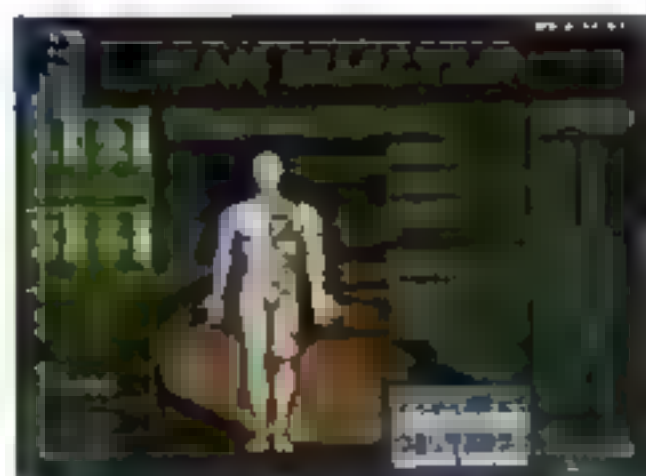
都是由大企業接管世界，而彼此間的利

◀ 儘管「當特務的滋味」



益衝突當然需要用一些不太純潔的手段來解決；與陸空戰將所不同的是 Syndicate 中以生化人 (Cyborg) 來進行種種滲透、暗殺、破壞的 dirty job 也可算是本遊戲比較特別的地方吧！

既然是身處混亂的世界，那當然是軍火泛濫，



遊戲中豐富的武器，武器並不精良

尤其是再配上支援 PAS 及 Sound blaster 的音效，那種槍林彈雨，爆炸聲四起的感覺真的是在現實生活中遭受沉重壓力下一個極佳的舒解良方。

唯有佔領更多的土地，才有豐富的稅收 ▶



◀ 進化機具等級，執行任務才能無往不利

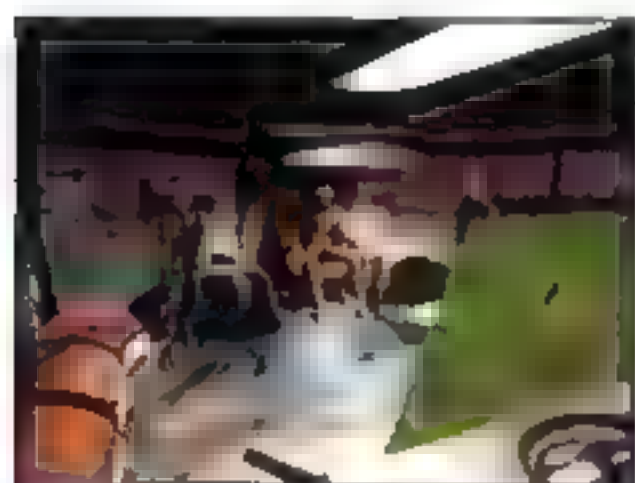




Syndicate

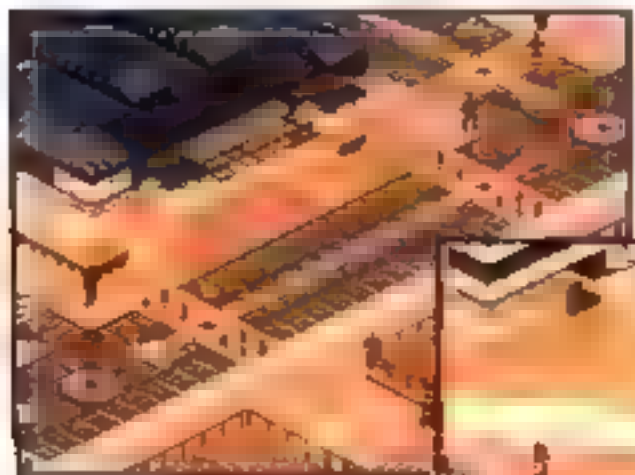


雖然軍火的種類很多，但玩者也不是一開始就配備齊全的，遊戲中任務的目的就是為了佔領土地來收取稅收，以作為研究開發的經費，不但武器需要研發，生化人的各個身體組件也都要再加以改進，先進的組件不但輸出功率大，也可以快速的進行自我修復，對攻擊的忍受度也更高，執行任務的成功率當然也會提高；在研發上投注的經費愈高，所需的時間也就愈短，為了生存，玩者只有不辭勞苦的為主子奔波來強化自己了。

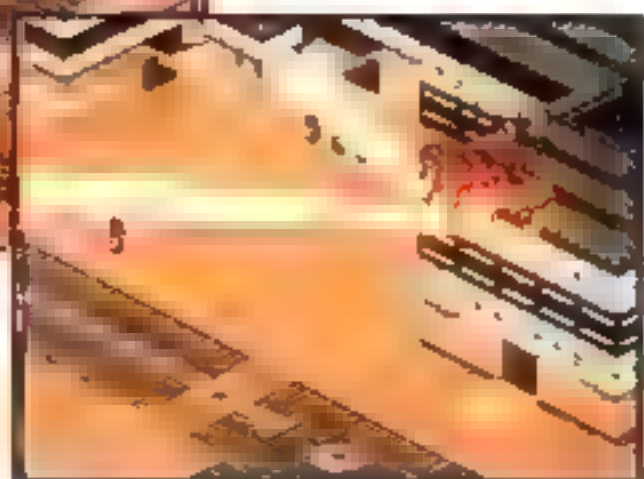


神秘的幕後老板

警察若看到持槍的人會喊出“Police! Drop your weapon!”若有不從者則拔槍相向，敵方的生化人則二話不說見面就殺，一般的小市民則會急忙的躲避人拼的場面。城中還有各種的交通工具：無論是私家汽車、裝甲車、警車、消防車、救護車，這些只要你開火幾乎都可以劫持的到，當然如果意不在車，你也可以集中火力，直接把它連人帶車打個稀爛，此外還有連接分隔城市間的捷運（別怕！別怕！這裏不是臺北，捷運不是遊戲中最危險的地方）這些都是可以加快腳步的好東西。



使用威力強大的武器後，雷光效果驚人！

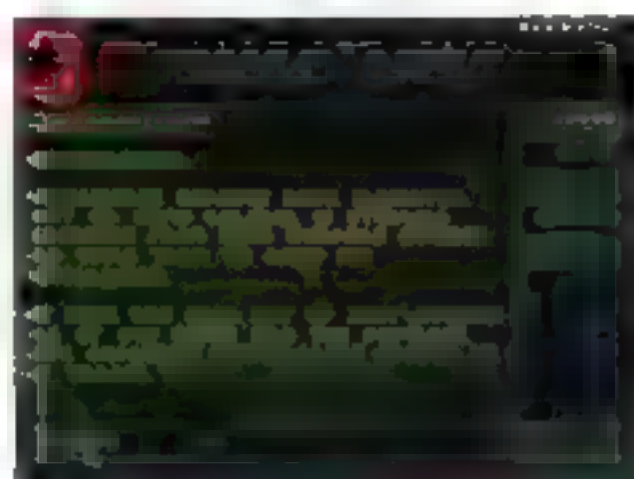


主畫面中有各種立體的建築物

Syndicate 中的戰場都是一座座不同的都市，各種造型特異的建築物四處林立。而城內的人物也都是即時的活動著，他們都有自己的法律，警察若看到持槍的人會喊出“Police! Drop your weapon!”若有不從者則拔槍相向，敵方的生化人則二話不說見面就殺，一般的小市民則會急忙的躲避人拼的場面。城中還有各種的交通工具：無論是私家汽車、裝甲車、警車、消防車、救護車，這些只要你開火幾乎都可以劫持的到，當然如果意不在車，你也可以集中火力，直接把它連人帶車打個稀爛，此外還有連接分隔城市間的捷運（別怕！別怕！這裏不是臺北，捷運不是遊戲中最危險的地方）這些都是可以加快腳步的好東西。

城市中的地形更是相當的複雜，有立體的高架橋，也有地下的通道，城內也有許多盆景、玻璃、樹林等著玩者去將它燒掉、打破、擊毀，大大滿足了玩者潛在的破壞狂。

Syndicate 中的任務是由五種基本要素所組成的：暗殺、說服、破壞、護送、擄獲，大部份的

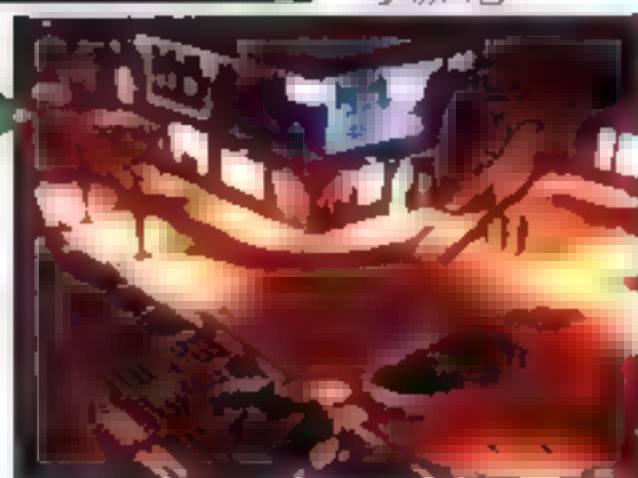


時間都只有單一個階段，但時也有重複組合的任務，使得挑戰性較高。

◀在遊戲中並不是見人就殺，要看清楚任務內容！

未來的都市街景

任務中某些角色也會有較為特殊的行動，譬如在某一個暗殺的任務中



若是有車輛就可以從大門進入，較為便捷，偏偏敵方的生化人就守在車旁，你一接近，他就會裝上定時炸彈，如果隊伍沒辦法趕快將敵人打倒，再將車開走，恐怕就得大老遠的走路去了；某些說服任務中敵方的生化人一見你接近就會故意靠近你的目標物，使得你投鼠忌器不敢開火，再不然就身懷定時炸彈，來個玉石俱焚，任務中的這些小狀況雖然可能讓你完成不了任務，但卻可以使人有真正投入的感覺。

Syndicate 雖然有一個“無言的結局”而飽受批評，但以其變化性及多樣性來說，卻是 Bullfrog 到目前為止



圓滿達成任務後，舉「城」歡騰！

最耐玩的遊戲，值得在空閒的時間好好的玩上一玩！



立刻就加入了對抗 Kiroshi 的行列。雖然 TCSN 那時候也有飛行訓練的模擬器，但他總覺得和真實的戰鬥有一段距離。於是他就上書「高層人士」，可惜當時有許多看不見的黑手在背後運作，所以改革的美夢沒有成真。沒想到在一次戰鬥中 Jack 在隊友脫隊的情況下被七架敵機截擊。在敵眾我寡的情況下，當然只好棄機而逃！他的座機被炸毀，而 Jack 雖然挽回一條命，但因一腿受傷，因而無法再擔當戰機飛行員的任務了！

好在 Jack 向「忠黨愛國」，而且又是三代清白，於是好巧

不巧的又回到了軍校謀得一個教職。而在他有心無心的努力之下，如

你 有沒有覺得現在市面上的 Game 都太「人」了呢？當筆者在電腦店看到這個 Wing Commander Academy（以下簡稱 WCA）遊戲時候，以為又是一個重量級的傢伙。由於 Wing Commander 的轟動，才有今天的 WCA！WCA 雖然承襲了 Wing Commander 的名稱，但是遊戲的精神卻是大異其趣的！WCA 和它同等級，類型的 Game 比起來並不算太大！（但這是比較的對象問題，如果和一般的 Games 比起來，它仍然不能算小！）

從 Game 的名稱就知道它是銀河飛將學院，顧名思義就是銀河飛將的搖籃啦！大概是 WCA 的作者發現市面上有關太空飛行員的遊戲太多了，像是 WCA 的前身 Wing Commander I、II，以及最近出的 X Wing 以及 Strike Commander 等等。這些 Game 均屬上乘之作，但世風之下，人心不古，水平參差不齊的玩家，使得原本崇高的抗暴遊戲也充滿了人煙味與暴戾之氣。於是其團司令 Jack A. Lombard 毫不考慮地接下了 Terran Confederation Space Naval（簡稱 TCSN）學院中飛行模擬訓練（也就是本遊戲）的設計改良的重責大任！這件事當然也是有其淵源的！

話說多年前，Jack Lombard 剛從 TCSN 軍校畢業之後也是個十分有理想、有抱負的青年，所以

▲老兄
你跑不掉了！



今也教到了飛行模擬器的主管了！想想多年前的整團改革的豪氣，今天

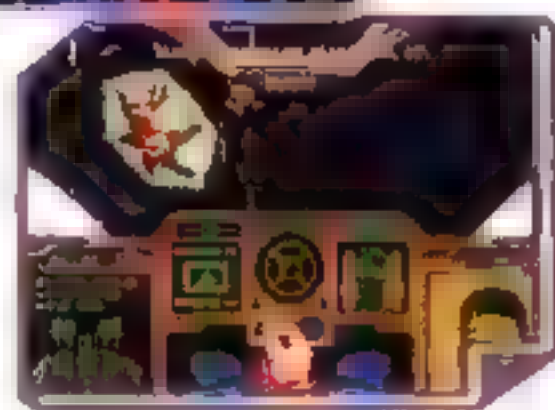
儼然成為「在上位者」了，終於到了一展長才的時候了。想著多年前，因脫隊而死於任務的戰友，Jack 決定要從培養戰友間合群互助的觀念開始，他並創立了戰友的信條（Wingman's Creed）：「Together we fight, united by a bond——因著某種信念，使我們得以並肩作戰。」

A bond of courage,

那是勇敢的信念，

A bond of daring,

那是無所畏懼的信念，



▲隨時注意隊友！
給你的訊息！

WTC CORPORATION ACADEMY 銀河飛將 [學院版]

A bond of friendship。」

那是友誼的信念！」

希望從思想上培養學員高貴的情操。更希望由更逼真的模擬，使學員在受訓時的真實感大大提高，以備日後應付真實戰況而不致手足無措！當然理想與現實的差距就得靠各位新進的學員（不要懷疑！就是你！）來親身體驗啦！值得一提的是，WCA 並不需要任何以往銀河飛將的經驗，所以假如你因為沒玩過銀河飛將而裹足不前，你很可能因而錯失一個好玩的 Game 了！



WCA
最大特色
就是學員
必須自行
設計任務
。你可以選
擇不同的敵

機、太空站、地雷區、殞石區等等，然後自行放在以你的座機為中心的座象儀上。若是你懶得動大腦去設計，或是你喜歡電腦為你設計的話，電腦也十分願意代勞的。當然你也必須選自己的座機，TCSN 提供九種飛行器供你使用。當然，你也別忘了你的戰友！雖然在 Jack Lombard 的戰友信條中十分看重戰友的價值，但也只有四名模擬戰友可供挑選。而且有的人態度差、戰技又不行，唉！如何選呢？只好賭一賭啦！

接下來
你可選擇航
行出發點（
Nav Point）

。另外，敵
方攻擊的陣
勢又如何了



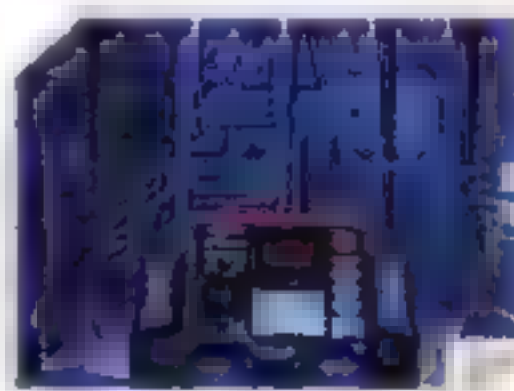
呢？若選挑戰級（Gauntlet）的話，敵方將會一波接一波地攻擊你的座機。最後，你可以把設計好的任務儲存起來，然後也就可以玩了！

進入任務之後，大部份的發展就和一般的太空戰鬥遊戲差不多了！但根據你在設計任務時選擇的座機之不同，設計者也使用不同的儀表板，使你有不同的感覺。不過筆者覺得大多是差不多

的。當然某些較輕型的戰機並沒有特別的裝備，在儀表上也就沒有這麼複雜了。在戰鬥中，除了一般的戰鬥之外，你還可能會遇上敵方的大型運輸母艦！此時你必須運用策略，適時地使用你的飛彈（因為那是唯一能毀掉母艦的方法！），給予敵方致命的一擊！

整體而言，WCA 還算不錯，但對筆者的看法，目前 Origin 把大部份的功力放在明年初的新 Game —— Pacific Strike（暫譯：太平洋戰將）上！不像魔法門外傳那樣可以把兩個獨立的 Games 合併成一個更大的 Game（Clouds of Xeen + Darksde of Xeen = World of Xeen）！出版 WCA 只希望延續銀河飛將的餘威，以便向廣大的玩家們有所交代罷了！

由於現今市面上類似的 Game 十分多，WCA 的出版提供大家多一項的選擇。而和其他同類的 Game 相比，WCA 可謂麻雀雖小，五臟俱全。玩慣了大而「胖」的 Game 的你，是否能適應呢？那只好由各位玩家自行體會囉！





GAME

熱報

WESLEY



各位鐵路大亨們近來可好？在您的事業橫跨了整個美國，榮登總統寶座之後，想必到現在，都還會得意地笑吧？只是事隔多日，會不會覺得日子無聊而想重溫舊夢呢？沒關係！鐵路大亨要出豪華版了，這次要給你不同的感受啦！

鐵路大亨的時代背景大約是從十九世紀中期開始，那個時代的西方人正享受着工業革命的成果，而火車在1814年由英國人喬治·史蒂文生發明之後，更成為這個時代典型的代表物之一。

鐵路大亨模擬這樣的情境，讓玩者扮演一家鐵路運輸公司的老闆，他必須從計劃興建鐵路開始，連結各個城市與各地的礦藏與資源，以進行各項客、貨運輸，並且從事股票投資，與其他鐵路運輸公司競爭，最後賺進大把大把的鈔票，退休後還可以去當總統（或首相）哩！

而鐵路大亨豪華版，顧名思義就是在繪圖層次上有很大的改變。舊版鐵路大亨是EGA16色的模式，豪華版則全盤改成VGA模式，因此在片頭

及插畫的表現上，都呈現了有別於舊版的風貌：男人穿戴著禮服禮帽，女人則是寬邊帽小洋傘，再加上古老的蒸汽火車及土褐色的色調，重要時事或是景氣訊號的報紙報導，也用了像是很古老的新聞紙張，整體凸顯出的懷舊色彩很適合營造遊戲的

選擇遊戲的難易度



▲初級的投資者



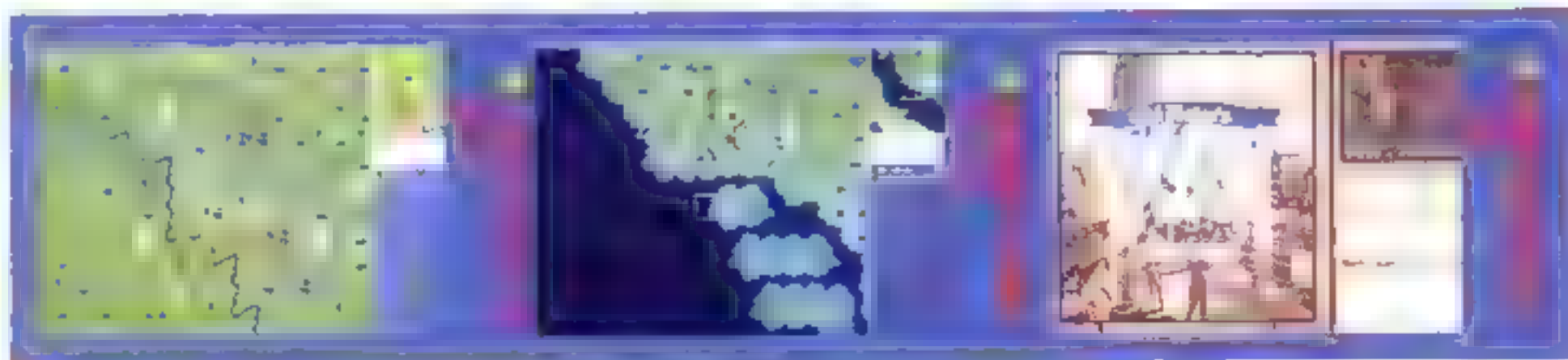
▲鐵路資本家



▲鐵路大戶

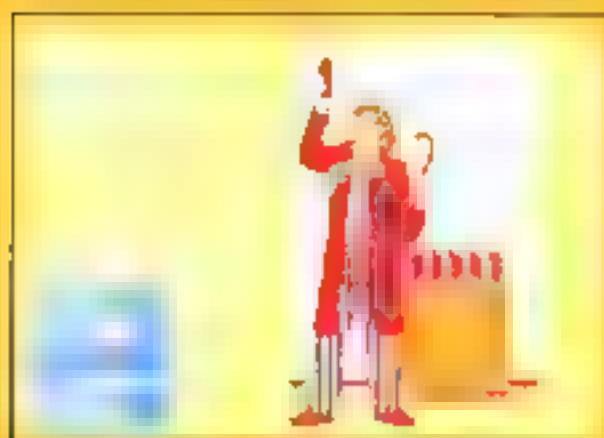


▲難度最高的鐵路大亨



鐵路大亨 豪華版

各種不同的退休結局



▲經營不善 落到擺地攤的地步



▲轉入政界而成為財政部長

似乎也靈敏許多（靈敏得也太多了些）。此外，在河流上建築橋樑時，也捨棄了舊版的EGA動畫，代之以多幅掃描進去火車過橋照片。而股票市場所看到的其他三名對手肖像也變成較為精細的黑白圖片。

玩者可選擇的地圖也有改變。舊版原來只有美東、美西、全歐與英國四張，豪華版則去掉了英國，再加上北美（不就是美東加美西了嗎？）、南美及非洲中南部。大致上北美與原先的美東、美西並無差別，而南美及非洲的城市較少，發展不易，貨運的比例得提高才行。

貨運種類方面，北美與歐洲都與舊版相同，南美則包括穀類、石油、木材、畜產（以上與北

美相同）及新加的咖啡與糖（可加工成外銷貨品運到港口）。非洲的變化較多，有鐵礦、銅礦、橡膠、糖（以上可外銷）、穀類、畜產及武器（唉！真是兵荒馬亂的地方）。從南美與非洲大量外銷貨品的情形來看，豪華版頗能反映當時殖民主義盛行的現象，想來也是製作小組的一項創意。

進入遊戲後，可以發現地圖比舊版精細了一些，各類圖表及文字也變小了（解析度提高的原因），而滑鼠

美相同）及新加的咖啡與糖（可加工成外銷貨品運到港口）。非洲的變化較多，有鐵礦、銅礦、橡膠、糖（以上可外銷）、穀類、畜產及武器（唉！真是兵荒馬亂的地方）。從南美與非洲大量外銷貨品的情形來看，豪華版頗能反映當時殖民主義盛行的現象，想來也是製作小組的一項創意。

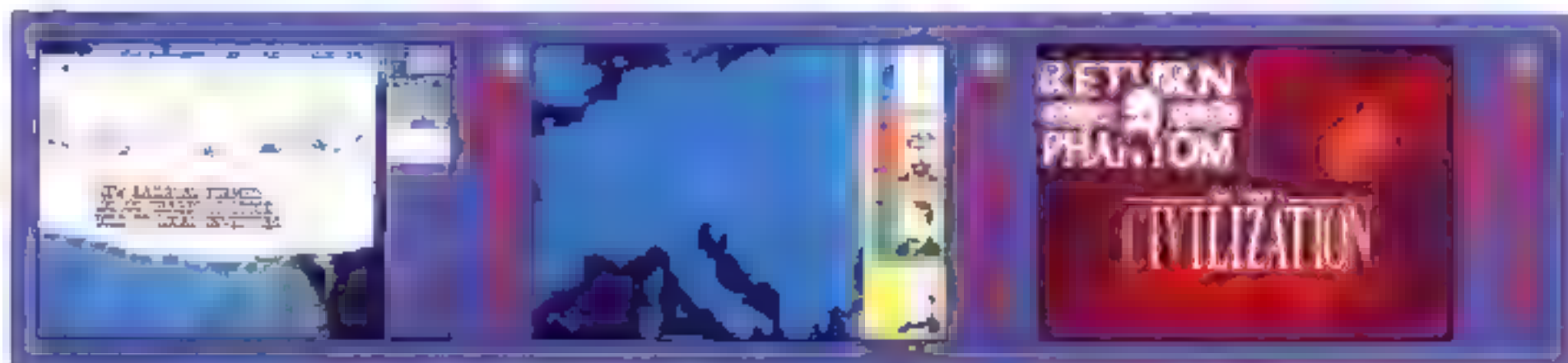
至於遊戲的主角——火車頭，也新增加了十種款式，對於火車迷來說，想必又是一件相當興奮的事。

不過在玩者退休後的職務安排與退休金的計算方式，則和舊版有所不同。舊版在歐洲（含英國）退休後可以當上首相，美國部份可當總統，但是豪華版六張地圖的最高職位都只是財政部長（升不上去了）。其實，既然地圖增加了，何不來個：歐洲→首相、北美→總統、南美→獨裁者、非洲→呃……酋長？至於退休金，則是退得愈慢領得愈多（舊版則相反），因此，如果你做滿一百年，就可以領到一筆可觀的退休金呢！（編按：那不成了妖精嗎！？）

另外有一項新的設計，就是在你的鐵路網達到相當規模後，會有鐵路大盜出現，只要抓到就會得到五萬元資金，不過玩者不必擔心要如何抓，因為往往過不了多少，他就自動被逮住了，大概是咱們自家的鐵路公司還有鐵路警察的設置吧？

由於豪華版在遊戲方式及內涵等，幾乎都和舊版相似（甚至連舊版的Bug都沒改，例如錢賺得太多時，歷年收入總和竟然變成赤字），因此也可視之為舊版的資料片。

由此看來，鐵路大亨應該是不會出二代了（Sid Meier似乎也曾如此表示），所以，不論舊雨或新知，都要好好把握才是。



1993年

國際電腦育樂展熱情報導

／何布



嗨！大家好，在接到我們可愛又可敬的主編的採訪手諭後，原本不輕易出門（怕嚇到別人！）的何布在下我，又得跑一趟展覽會場了！這次在台北松山外貿展覽館舉辦的國際電腦育樂展，與六月初的軟體大展比較起來，規模可以稱為「巨大」，尤其在國內各家遊戲軟體公司都傾巢而出賣弄風情的情況下，整個會場到處瀰漫了一股新遊戲的騷味，十分的吸引人。筆者早在開幕的前幾天，就邀集了三五好友準備來一次大搜刮，因此這次「進香團」的陣容可是非常龐大，同行的除了 GEMINI 外，還有 LORD JEAN、YMJ 與 G. R. X，為了這次的展覽 LORD JEAN 已把他的 CHARM PERSON 的技能練到最高級，YMJ 的 STEAL 也早就練得差不多了，我則帶了個大布袋準備裝他們的戰利品，一看整個隊伍已經大致成形了，就在九月二日開幕的當天，大伙坐上野雞車，浩浩蕩蕩地向會場出發了。

到了會場後才發現入場券費用所費不貲，在隊伍銀兩不夠的情形下，還好遇見了身上有工作證的 L. Y. C，於是便利用「裝備傳遞法」，一個個輪流地混進會場了。哇！整個會場可說宛如一個遊戲天堂，各家軟體公司都到齊了！就在眾人不知從何處先下手的同時，忽然一陣「遊戲風暴」襲來，一時天旋地轉，筆者的意識也漸漸模糊了……。等到清醒過來的時候，筆者發覺自己已經身在軟體世界的攤位上了，而且隊伍的伙伴全都不見了，怪哉！不管了！還是先看看各家軟體公司的葫蘆裡到底賣什麼藥吧！（以上劇情全由主編安排，如有雷同，純屬虛構）。

■軟體世界

軟體世界把會場佈置成一個巨大的山寨，寨主是柯長老，和柯長老聊了一會，才知道最近軟體世界由金庸小說改編的冒險遊戲--射鵰英雄傳，已接近完成的階段了，大概十月初就能推出了，也難怪山寨兩旁都插上了射鵰英雄傳的旗幟，氣勢頗為不凡，相信在這遊戲推出之後，必能造成股不小的武俠風潮，相當值得玩家們注意。

除了射鵰英雄傳外，軟體世界還展示了目前正在熱賣中的遊戲--中華職棒，當筆者正要上前試身手時，忽然有兩個彪形大漢擋住去路，仔細



一看，I can't believe it！竟然是職棒聯盟時報鷹隊的兩座巨砲--王光熙與廖敏雄，原來他們是應軟體世界之邀來為中華職棒作宣傳，順便也來看看自己在遊戲中的長相。由於筆者是職棒迷，當然不會放過請他們簽名的機會，另外也請他們擺個好 pose，拍照一張，以資留念。

■松崗

每次展覽會，松崗總是把攤位佈置得非常別出心裁。這一回，他們把整個波斯王子的宮殿都搬到會場來了，中間還做了一個很大的電視牆來播放波斯王子 II 的 DEMO，另外還請了兩個美女扮成公主來發廣告傳單，一時之間吸引了不少人

駐足圍觀，只不過不曉得看的是遊戲還是美女？



美女，
美到
不可
方物

有點「
醉翁之
意不在
GAME
」的味
道。

另外兩個比較值得玩家注意的有帝國迷迭戰與瘋狂大樓 II CD 版，前者是 X-WING 的資料片，後者則擁有磁片版所沒有的全場語音，而且價格相當合理，只賣 780 元，相當值得有 CD-ROM 的玩家買來珍藏。

情訊

以往情訊給玩家的印象是好久才出一套 GAME，而且還在上一次的軟體大展上缺席，這次不但參展而且一反常態地展出許多新遊戲，頗令人意外，其中比較矚目的有從日本遊戲器上移植的中文 RPG 勇者鬥惡龍 III。這個遊戲除了將同名的日本遊戲的劇情移植外，還在畫面的處理上做了一些小改進，再加上訊息完全以中文顯示，真可以「鉅作」視之。

除了熱賣中的 AVG 飛翔傳說外，現場還秀了許多自製中文遊戲，比較引人注意的有森林戰爭——這是一個結合 RPG 角色升級與 SLG 戰略攻防特點的遊戲，加上全動態式的戰鬥畫面，給人感覺還算不錯。性感戰士——這是一個以美少女為主角的 RPG，整個遊戲在操作、畫面、劇情方面都帶有很濃的日本味。瘋狂醫院——套類似醫生也瘋狂醫事模擬遊戲，並以護士的美色為號召，在國算是首創之舉。

另外，在會場上還看到了神奇世界 II 的 DEMO，雖然只有一小段畫面，但是使用放大縮小旋轉等技巧的畫面效果相當驚人，由此我們可以推測二代的圖形系統將會有很大的改變，相信二代將會帶給玩過一代的玩家一個全新的感受。

大宇

大宇展示的是魔道子、失落的封印、幻象雷電這三個已經上市的遊戲，只要在這邊稍微站一

下，就可感受到大宇遊戲的熱度，幾乎每個遊戲都相當的不錯，玩家們的反應也很熱烈，像魔道子、失落的封印都是排行榜前二十名內的遊戲，幻象雷電雖然才上市不久，但潛力雄厚，尤其畫面的推動更是流暢的令人咋舌，螢幕上角色之多也到了令人眼花撩亂的地步，相信連國外的公司也很難做到像這樣的水準，不禁讓人對國內自製遊戲的水準又燃起了一絲信心。

雖然大宇在現場並沒有展出任何新 GAME，但是據筆者所知，大宇目前正在進行中的大工程有天使帝國 II 與軒轅劍 II，前者除了加入更多的兵種外，也在地圖系統上作了一些改進，後者則是 DOMO 小組繼失落的封印後的又一力作，據說與軒轅劍 II 比起來，失落的封印只能算是個「小渣渣」而已，到底情形如何？還是有待時間來說明。



第三波

第三波這次的攤位幾乎以賣遊戲為主，現場連一台展示用的電腦都沒有，因此也沒有看到什麼新 GAME，不過幾乎所有的遊戲都有打折，吸引了不少玩家圍觀採購。從現場散發的廣告傳單看來，第三波最近要推出一個海戰遊戲——特遣艦隊，這個遊戲和軟體世界即將出版的大海戰很類



Micro Prose's
特遣艦隊

似，不過特遣艦隊是描寫一次大戰

南太平洋的海上戰爭，也就是著名的瓜達康納爾島之役；大海戰則把戰場設定在北大西洋，雖然兩者戰場不同，但是發行日期卻相近，屆時可能免不了要人

拼較勁一番。

漢堂



漢堂自從天外創聖錄出版後，由於風評不錯，使得整個公司又注入了一股新的生命力，感覺上比以前活躍了許多，這次在展覽會場的佈置上也別具風格，為了替他們的戰略大作--**魔島戰記**造勢，漢堂將會場弄成全開放性的，參觀起來甚為方便，筆者在看過魔島戰記的 DEMO 後的感覺只能以「巨大」來形容。整體來說，魔島戰記光一個地圖就要佔掉好幾個發售，但是地圖畫面的捲動卻很流暢，加上有與英式 RPG 類似的種族、屬性的資料設定，應該會是個夠看的戰略遊戲。

現場除了天外創聖錄外，還有另一個 RPG--**風塵三俠之金哥使者**，這個遊戲與以往漢堂的 RPG 比較不同的地方是人物完全採用 SD 的可愛造型，而非天外創聖錄真實比例的等身造型，漢堂公司也計劃以這個風格比較俏皮的武俠 RPG 來測試市場的接受度，請玩家們拭目以待！

光譜

喜歡下象棋的玩家，應該都會發現光譜所出版的**將棋 II**並不如想像中的那麼好對付，的確，光譜資訊一向以遊戲中的高人工智慧知名，因此玩光譜的遊戲往往得多花一些腦筋才行。在會場筆者遇見了將棋的作者盧希奇，一打開話匣子，話題便扯到了他的新作品**奧林匹亞橋賽**上了，原來這個橋牌遊戲之所以會取名為「奧林匹亞橋賽」，是因為他想以這個橋牌程式來參加一年一度的電腦奧林匹亞大賽，這個比賽主要是讓來自各國的橋牌、西洋棋等電腦程式互相鬥智、捉對廝殺，藉以在人工智慧的高低上分個排名出來，可惜今年卻不知何故停辦了，因此只好當遊戲發行了。

會場還陳列了光譜的另一個遊戲--**坦克大決**

戰，這個遊戲可說是任天堂上非常耐玩的同名遊戲的立體版，不同於任天堂版的平面視野，遊戲的畫面是以 45 度立體斜角的視點來呈現，令人有耳目一新的感覺，在會場現場光譜還喊出「買一套坦克大決戰，就送一套十八空降旅」的口號，聽起來還挺划算的。



台軟科技

台軟科技以往出的 GAME 幾乎清一色都是美女益智遊戲，如美女拳、四川麻將等，這次在會場的角落好不容易才找到台軟的攤位，咦？這次好像不太一樣哦！原來台軟這次參展的作品是個 RPG，而且還是立體的耶！這個遊戲叫做**魔王迷宮**，整個畫面的感覺有點像槍軍總部，又有點像地下創世紀，簡單的說就是兩者的綜合體，創意蠻新的。

據在場的魔王迷宮作者張順福先生表示，魔王迷宮是台軟的轉型之作，為的是改變以往玩家

立體 RPG
魔王迷宮



心中「台軟只會做美女益智遊戲」的刻板印象，

由筆者看來，魔王迷宮的畫面捲動相當的流暢，似乎台軟也已突破了他們的技術瓶頸，有能力做出更複雜的 GAME 了，這是非常可喜的現象。

熊貓軟體

熊貓軟體除了目前滿受歡迎的格鬥遊戲**三國志--武將爭霸**外，在會場還可以看到兩套新 GAME--**西遊記**與**魔法大地**。西遊記的劇情是描寫唐三藏赴西竺取經的故事，由於在會場只看到片頭的 DEMO，所以目前仍無法得知遊戲的確切類型，不過筆者猜測可能是和**三國志--武將爭霸**同型類的格鬥遊戲。

魔法大地



另一個遊戲魔法大地，是一個 ARPG，比較特別的地方採用了全動畫式的戰鬥系統，戰況完全以動畫來顯示，真正做到了一目瞭然的境界，不過因為是 ARPG，戰鬥不但是即時的，而且還帶有動作的成分，手腳比較笨拙的玩家可能也討不到什麼便宜。

全盛

全盛公司自從發行了美女煉藝大集合這個 QZQ 遊戲後，就沒有什麼新片的消息了。除了美女煉藝大集合外，全盛還把之前頗受歡迎的格鬥遊戲，快打至尊拿出來展示，現場的 SALES 守口如瓶，實在問不出來下一部作品的大致情況，可真是保密到家了。

微波

微波的老本行是幫玩家郵購國外遊戲，在著作權法案通過限制真品平行輸入的數量後，微波也另起爐灶的將經營的觸角伸及遊戲的製作上了，

格鬥遊戲：機甲之夢



目前他們代理的遊戲是以美國 MEGATECH 公司為主，這家公司

的遊戲主要在做日本 9801 的 GAME 的 PC 版移植。在現場，除了可以看到一套賣一千多元的原版陸空戰將外，還有眼鏡蛇計劃、機甲之夢、龍騎士這三個 MEGATECH 的移植遊戲。眼鏡蛇計劃是一個充滿異色的日式 RPG，機甲之夢則是以美少女為主角的格鬥遊戲。

在自製遊戲方面，前陣子微波曾大張旗鼓的徵求製作遊戲人才，現在成績出來了，在現場可以看到微波的第一個自製遊戲—末世錄，這是一個大製作的 RPG，整個遊戲的劇情、設定等方面處處都充滿了美式色彩，在國內自製遊戲大多走日

式路線的現在，可以算是個異數。

STAC

STAC 的全名為 Software Technology And Communication，是由十六家日本遊戲公司所組成的協會，這次渡海來參展的目的除了技術交流和打知名度外，最大的目的是開發 STAC 遊戲在國內的代理管道。現場提供了不少遊戲讓玩家試



玩，讓人趨之若鶩，擁擠的盛況使這裡成為會場玩家密度最高的攤位。

GAME 製程展示區

這個由大宇公司負責的展示區佔地頗大，氣派非凡。除了提供完整的製 GAME 流程供玩家參



考外，還將遊戲製作分為劇本、美工、程式、企劃、音樂等五大部分來向玩家做更細部的說明。現場有動態的電視牆展示，玩家可以由播放的節目中清楚的看到一套遊戲是如何誕生的。另外也有提供了靜態的資料供玩家參觀，讓玩家可以一目瞭然的知道製作遊戲需要那些工具、配備等。由這次的 GAME 製程展示可以看出大宇公司的確花了一番心思來經營這個非營利性的攤位，其負責用心的態度相當令人敬佩，美中不足的是現場並沒有提供文字資料供玩家帶回去研究，所以有很多用心的玩家都是一邊看一邊做筆記。相信有了盡責的廠商，加上用心的玩家，一定會使我國



的遊戲市場更為熱鬧蓬勃，整個遊戲界也會因此充滿了新的希望。

武林盟主 GAME 大擂台區



GAME 大擂台區可說是本次展覽會最大的特色。這個區域總共有軟體世界、第三波、大宇等八家軟體公司擺下了擂台，每家公司都提供了他們最新的遊戲讓玩家參賽打擂台，來較量一下手上的功夫，看看誰是真正的 GAME 林盟主。依照比賽的規則與性質，可以將參賽的遊戲分為下面幾類：第一類是格鬥遊戲的淘汰賽，如金廣的快打至尊和激動的機甲之夢，這一類比賽的規則最簡單，誰打輸誰就下台一鞠躬，比到最後總會有個冠軍產生。第二類則是比玩完遊戲後的最高得分，例如大宇的幻象雷電、第三波的彈子台等，基本上只要誰的得分記錄最高就可以獲得最大的獎品，因此參賽的玩家莫不努力的想將別人的得分記錄從排行榜上洗掉，不但競爭激烈，也相當的有趣。第三類則是運動遊戲，也就是軟體世界的中華職棒，筆者趕到這裡的時候，不覺眼睛一亮，竟是中華職棒的作者徐昌隆與朱重憲，正分別和時報鷹隊的強棒王光熙與廖敏雄捉對廝殺呢！這兩位國手級的職棒選手在球場上曾立下無數汗馬功勞，不知他們在電腦球場上的表現如何？

經過一番激烈的鏖戰之後，廖敏雄或許是太在意電腦對真實成績的呈現，使得心理負擔較大，無法發揮正常水準，而敗給了朱重憲；而王



光熙面對徐昌隆的嚴密防守，仍然揮出了一支漂亮的全壘打，雖然最後仍然輸給徐昌隆，但對於能超越「老哥」——兄弟隊的王光輝的打擊紀錄，

仍然感到相當開心。他們對於中華職棒的遊戲設計都感到十分有趣。廖敏雄還半開玩笑

的表示：「遊戲中對於球員小動作的描繪相當真實，不過，如果能把球員的長相再畫得帥一點，那就更好了！」引起在場來賓一陣哄然大笑。



廖敏雄嫌電腦裡的自己不夠帥

日誌

這次的國際電腦育樂展的舉辦，等於為國內的 GAME 迷朋友開闢了一個「新天堂樂園」，我們不但對於休閒軟體與多媒體軟硬體的發展趨勢更加瞭解，對於遊戲軟體的整個設計的流程也有了更進一步的認識，其意義可謂非凡。希望日後國內能多舉辦類似的展覽活動，讓國內外的遊戲軟體業者能作更進一步的交流，以提升國內休閒軟體的製作水準，更盼望有朝一日同類型的展覽活動能在台北以外的地方舉行，不要讓中南部的玩家每年都要花費大筆時間與精力北上「朝聖」，畢竟休閒軟體的發展成果必須讓全體國民所共享，而並非台北人的「專利」，不知諸位玩家們是否也有同感呢？好啦！往後有類似的展覽活動，我們將以最快的速度為各位做最詳實的報導，咱們後會有期！

太空聖戰士

趕快拿起你的裝備，登上敵艦，跟那些醜陋無比的外星怪物來場精采無比的熱戰吧！

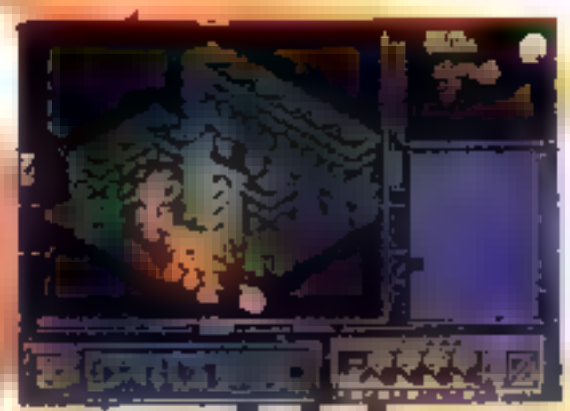
在這人類有史以來最危險的時代出現了救星，他就是拯救了整個人類世界的太空皇帝，他號召全宇宙最精銳的戰士組成全帝國中戰力最強大，最使人敬畏的部隊，我們稱之為「太空聖戰士」。

「貼心設計」遊戲快速參考表，將可讓你先進遊戲中去嚐嚐殺敵快感。



RPG精品，即將在全國世界近日發行。

平台：IBM PC
顯示：VGA/EGA



16MGA
COMPATIBLE

成年漫畫

第一本成年的漫畫刊物誕生！

每月1日・15日發售

臺灣漫畫界的新風潮

第一本青年的 成年的漫畫刊物・講談社授權台灣中文版

YOUNG TEMPO

THE NEW AGE COMICS

50元
超特價 **30元**

8月1日・15日發售

活躍 漫畫半月刊

試刊號 **01**

8大膽力漫畫陣！

三隻眼 高田裕三

攻殼機動隊 士郎正宗

沈默的艦隊 川口開治

英雄 大谷和夫

新聞 大島秀雄

沙流羅 大谷和夫

可刊雜誌免費奉送 **16頁!!**

第一本青年的 成年的漫畫刊物・講談社授權台灣中文版

YOUNG TEMPO

THE NEW AGE COMICS

50元
超特價 **30元**

8月1日・15日發售

活躍 漫畫半月刊

試刊號 **01**

8大膽力漫畫陣！

三隻眼 高田裕三

攻殼機動隊 士郎正宗

沈默的艦隊 川口開治

英雄 大谷和夫

新聞 大島秀雄

沙流羅 大谷和夫

可刊雜誌免費奉送 **16頁!!**

講談社授權台灣中文版

YOUNG TEMPO

THE NEW AGE COMICS

活躍 漫畫半月刊

每月1日・15日發售

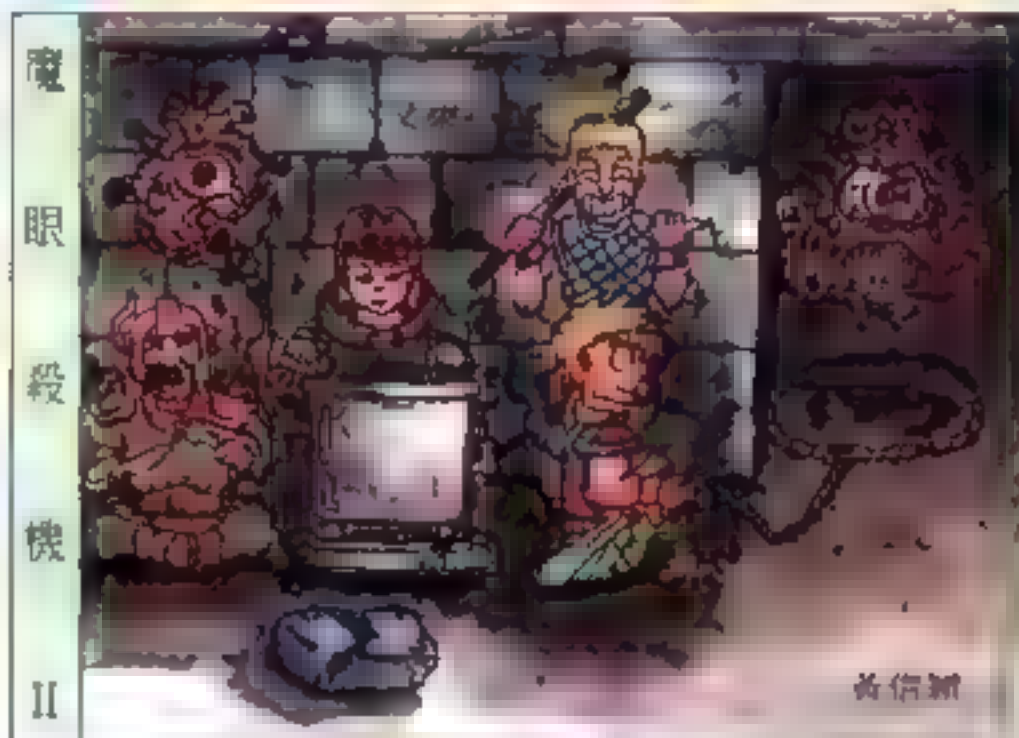
推廣特別價 **30元**

尖端出版有限公司

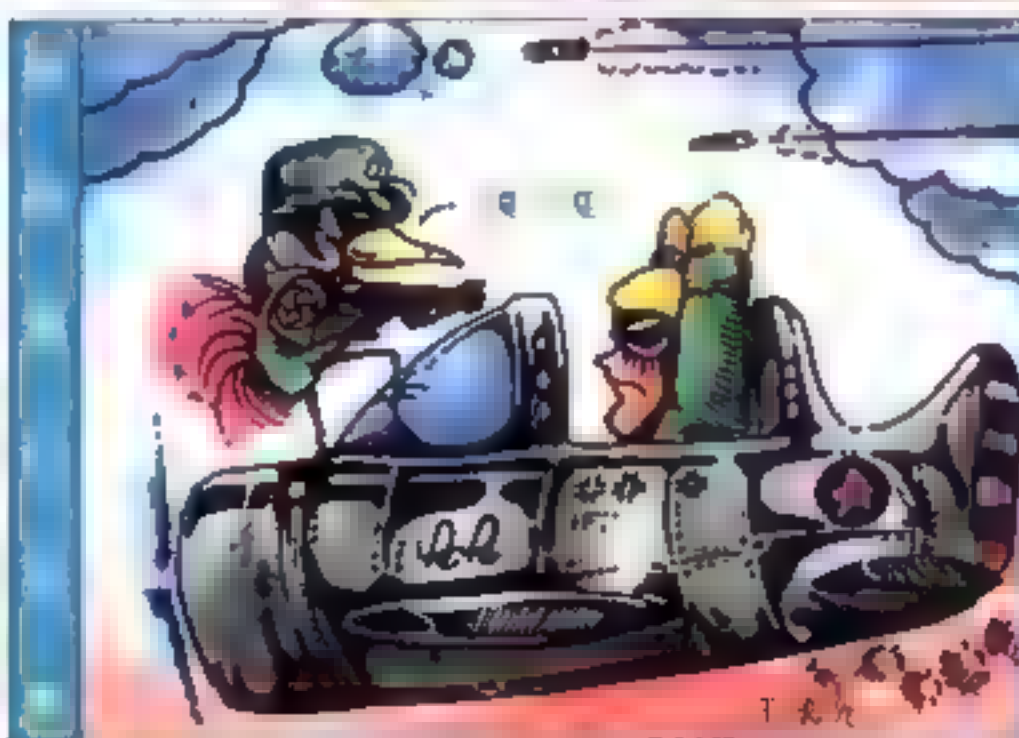
地址 台北縣新店市復興路45號6F 讀者服務專線・(02)2181582 劃撥帳號 05622663 劃撥帳戶 尖端出版有限公司

電

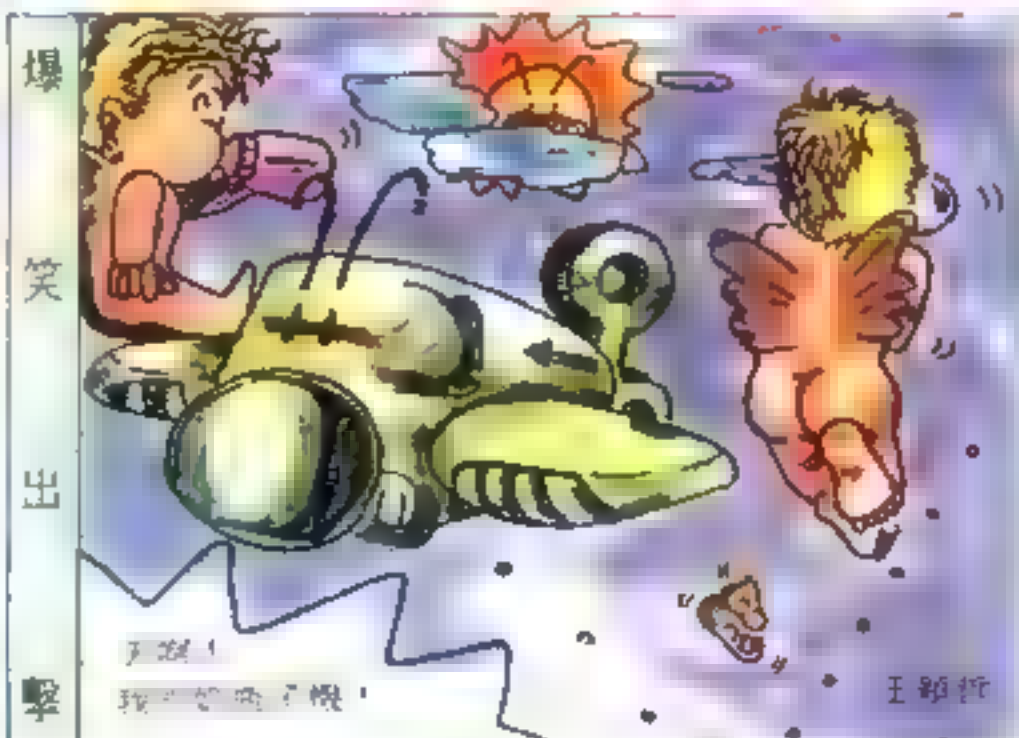
玩



假眼魔凡斯胞子由於攻擊力超強，常被隊員抓來充當瓦斯筒，大伙正準備大快朵頤，沒想到這次來了「雙頭的」：



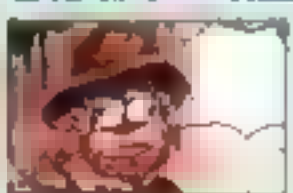
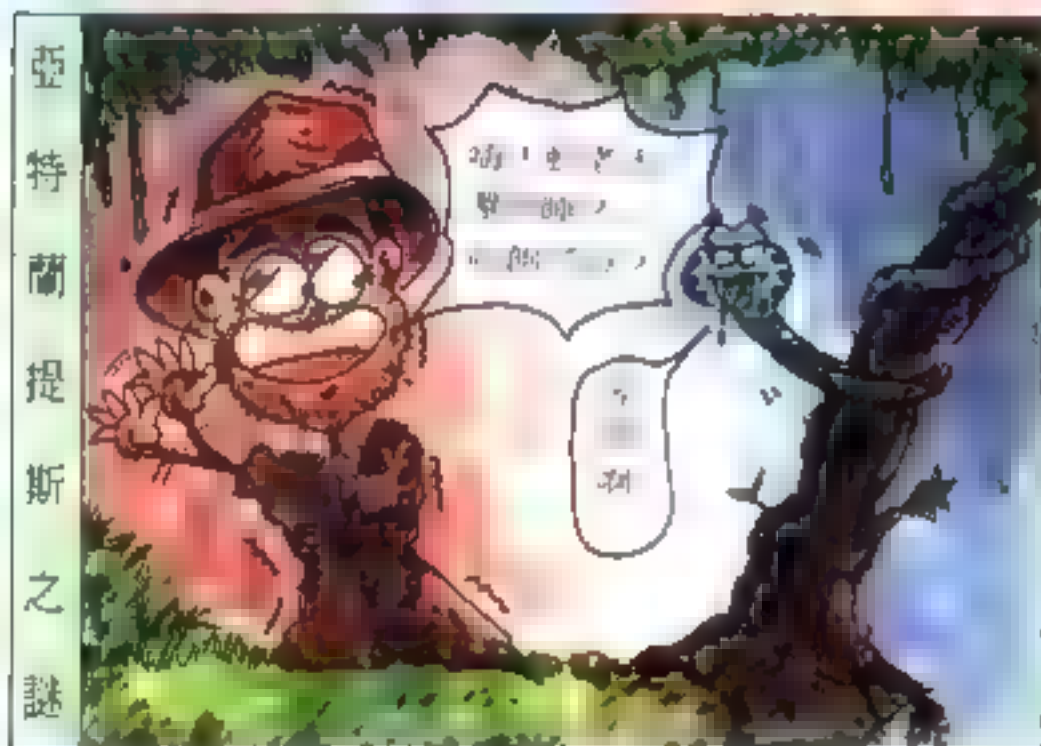
假眼魔凡斯胞子由於攻擊力超強，常被隊員抓來充當瓦斯筒，大伙正準備大快朵頤，沒想到這次來了「雙頭的」：



假如有「天武器欄」上的小天使忍不住了……



我是兄弟隊的球迷，平常時候都在場外加油，如今終於有了上場的機會，我一定要「不擇手段」讓我的兄弟隊穩奪冠軍：「什麼？！說我作弊



這回ZOO又來到熟悉的斷崖旁，又遇到熟悉的「老朋友」……



短

路

激戰M星雲II 偷天換日法

在激戰M星雲中由於25種不同的船隻，各有其相生相剋的道理，因此你是否覺得自己的地球巡航艦，實在有夠@#%……？遇到武裝較弱的或許還能撿回老命，要是遇到中等以上的敵人，恐怕不是半路夭折就是全軍覆沒。告訴你一個天大的好消息，根據山人我日前夜觀「星」象，發現二個能讓你在三千個星球間自由穿梭的方法，且注意聽了：

1. 相信各位看官一定玩過磁片中所附的 Super Mateo (超真實戰鬥)，大家應該對哪架

戰機專剋哪架，或是最怕哪一隻，心中多少有些明白吧！(還不知道我在講「啥米碗糕」的，勸你再多玩幾次)好了，現在要進入正題了，張大你的眼睛仔細瞧瞧硬碟遊戲目錄中的檔名，將其中的 URQUAN.SHP 和 HUMAN.SHP 二個檔案的檔名交換一下，再進入遊戲，你將會發現你的戰艦全都變成了……，而那些附蠢人碰上了你卻只有挨打的份。

當然這只是個小小的例子，聰明的各位看官一定知道如何每戰必勝了吧！什麼！竟然還不知道！還記得每次和外星人遭遇時，都有機會瞧瞧那位迎面而來的外星大哥是什麼人，並且此時的遊戲選單中有 Game 這一項，你不妨仔細想想這位大哥最怕什麼人，再 Save

Game、Quit Game，到硬碟中按照上例的方法，如法泡製一下，無論是你搖身一變成了他的剋星，或是把他變成戰無不敗的戰機，這都隨你高興了。

2. 話說「人有失手，馬有失蹄」，再爛的戰機在電「腦」的操控下，都很有可能在你不留神時候，偷偷「K」掉你半條命，或是你對這三千個星球間這些「碧竹難書」的戰機覺得很煩，那你更不能不使用這一招——三十六計走為上策。將自己的座機馬力全開朝向星球飛去，就在你即將撞上星球的前一刻，趕快按下 **ESC**，你會發現尾隨而來的敵人不是失了準頭，就是根本無法靠近你。

嘿嘿！學會了這兩招包你「爽歪歪」，後會有期了！

蠟像館之謎 生命和等級的修改

在我玩蠟像館之謎，常因為生命和等級不足，而常常被宰。在那種怨恨下，我不得不取出神兵利器 PC-Tools，進入 *SAV 檔內，找到等級和生命的位址：

等級：在 Sector 28，磁區 475，改成 63 就沒有敵人可以傷害你。

生命：在 sector 28，磁區 477，改成 63 就可以了。

P.S.：修改只能在一開始

站在金字塔蠟像前，儲存起來才能修改，因為儲存會隨著遊戲改變容量，所以位址會一直改變。

沙丘魔堡II 小兵立大功

各位沙丘魔堡的戰友大家好！您是否覺得飛彈車攻擊力太強，在混戰中常造成我方重大的傷亡？其實您只要一個小兵就能打勝了！方法很簡單，只要把您可愛的小兵移動到它面前，它的飛彈根本打不到它，而您的小兵只需要一

點時間就能摧毀它，帥吧！

在混戰中您不需另找坦克去照顧敵人的飛彈車，簡單又有用。同理可證，如果您找台坦克在敵人飛彈車的面前把炮口指向它，看它狂發飛彈而不能對我有所損傷，這也是人生一大樂事！

如果您遇到別人的採礦車怎麼辦？摧毀？置之不理？教你啦！還是用小兵，移動到它附近，這時它會想要把您輾死，您可叫小兵 return 或 move 到一個您有埋伏且沙蟲進不到的沙地裡，摧毀它您將可發現它遺留一大堆香料，再請您的採礦車去接收即可。



波斯王子 II——《影子與火》

終極密技

何布



在玩波斯王子 II 時，你是否常被敵人 K 的滿頭包，或是被毒蛇咬的哇哇叫，甚至忙了半天過不了關，別怕！現在終極密技來了，保證讓你成為世界最快樂的王子！輸入“prince YIPPEEYAHOO”來進入遊戲，你就可以擁有以下的絕技：

〈SHIFT〉+ 〈W〉：施展輕功。

〈SHIFT〉+ 〈T〉：補血。

〈SHIFT〉+ 〈R〉：顯示目前所在的位置。

〈SHIFT〉+ 〈B〉：打開或關掉背景。

〈SHIFT〉+ 〈S〉：放出影子分身。

〈SHIFT〉+ 〈K〉：減血，可用來自殺。

〈SHIFT〉+ 〈I〉：施展顛倒天地大法，很好玩哦！

〈ALT〉+ 〈N〉：直接進入下一關。

〈ALT〉+ 〈V〉：顯示遊戲的版本。

〈K〉：殺死畫面上的所有敵人，多按幾下，會有爆笑的情形發生。

〈F1〉：慢動作功能的切換。

〈F2〉：在畫面上顯示位置的 X 座標軸。

〈F3〉：隱身術。

〈F4〉：顯示 Y 座標軸。

如果你手上所擁有的波斯王子 II 是經由「非常管道」而得來的話，可以試試“Prince MAKINIT”這組密碼，也許能讓你這個「冒牌王子」一樣快樂不得了，不過玩完遊戲後，千萬別忘了到松崗去自首，否則請小心某人那顆 2000 磅的黃色炸藥的轟炸，阿門！

吊橋速過法

／陳余仁

在荒島洞穴 3 中，為了使骷髏兵由大吊橋上跌落，只好犧牲佩劍，但是如此一來，就必須在古堡廢墟 1 中，拿取短劍，實在是浪費時間。所以在荒島洞穴 3 的 R 處（參考 54 期攻略）右上方有二瓶醫療藥水，在 T 處碰見骷髏兵後，不要管它，馬上衝回去喝下其中一瓶藥水，背景音樂變時，就表示成功了。

現在走回吊橋處，瞧！骷髏兵不翼而飛，吊橋完好如初，佩劍自然也掛在腰上了，如此一來，便可直接由古堡廢墟 1 跳關，省下了不少時間。



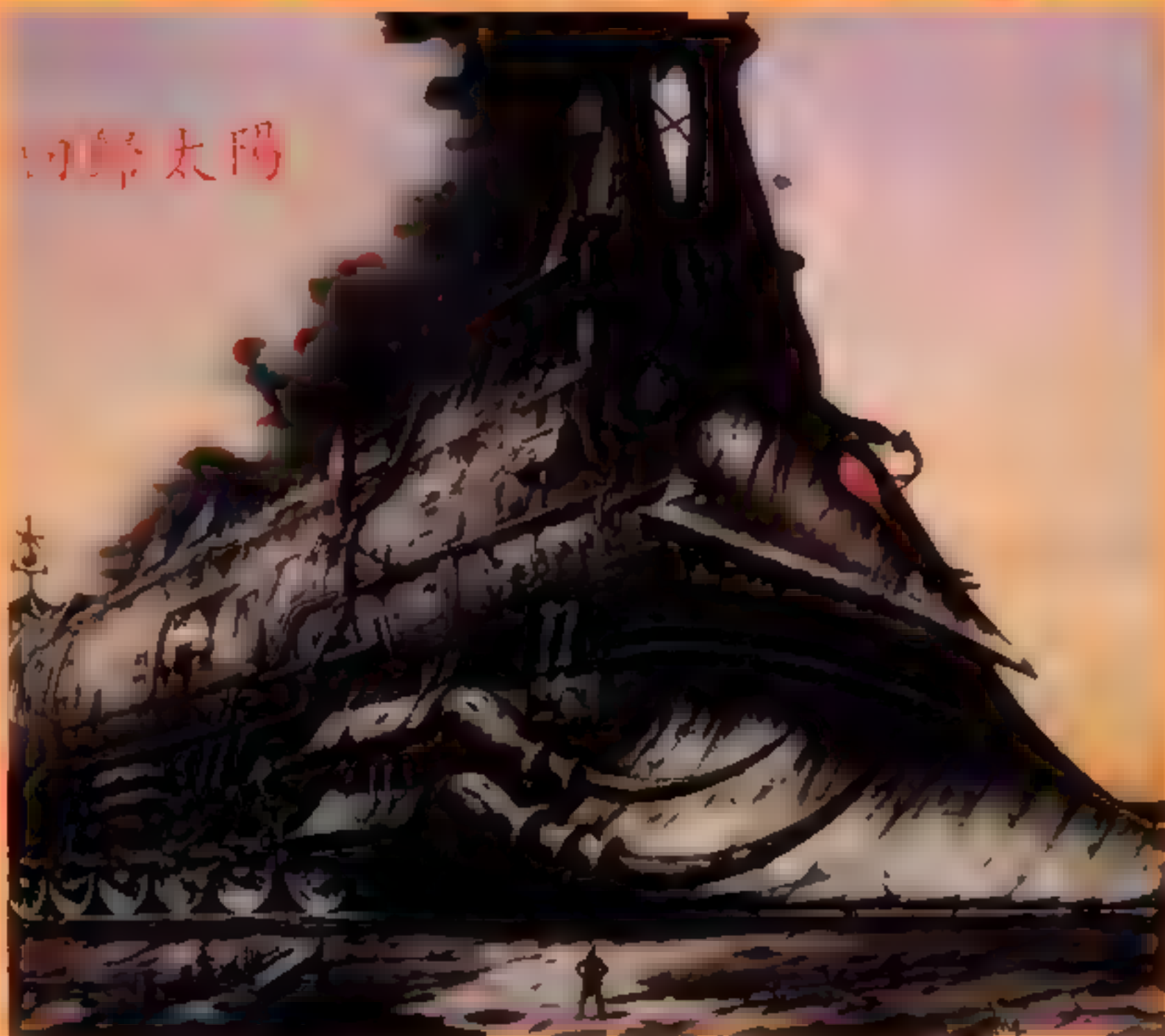


金箭使者

幽默、逗趣的三名年輕人初入風塵江湖，
各有缺點但都好打抱不平，
人心的險惡在他們面對之下成了笑鬧的話題，
現在他們拿到了兩支無意中得到的金箭，
在好奇心驅使下四處找尋線索，
却不知已成奸人陰謀陷害的對象！



火車大戰略



回歸太陽

西元二十一世紀初，人類的消失，爆發遮蔽了太陽

舊文明消失

地球的新冰河期揭開了序幕，

新文明展開，太陽被遺忘

二十八世紀，「維亨邦聯」獨佔縱橫全球冰原的鐵路資源，為了利益，他們不計一切除去對手！

你一身負著能讓太陽重新照耀地球的神聖任務，但是「維亨邦聯」將會破壞阻撓你的行動。所有的策略、戰爭、交易、生產，與火車息息相關，火車是你的生命！

你的使命——

讓太陽重現！

駕駛火車通行全球，藉著龐大的鐵路網探索冰雪地球，找尋回歸太陽的秘密。

千噸級的火車最多可加掛百節車廂，包括液罐車、活動監獄、種植的溫室車廂、機槍與飛彈車廂和牲畜車廂等二十餘種可從事生產與戰鬥。還可以率領防衛隊及長毛象群，並使用大砲、派遣步兵在冰天雪地中打仗。



漢堂

射鵰英雄傳

金庸



■本文作者—射鵰英雄傳
程式設計師李國彰先生

經歷一年多，終於完成了射鵰英雄傳（以下簡稱射鵰）這個遊戲。當初在策畫這套遊戲時，最大的問題便是如何將小說改編成一套休閒軟體。那時知道公司簽下金庸的武俠小說的版權，便認為這確實是個寫遊戲的極好題材，但是如何將金庸的武俠世界搬入電腦遊戲內，卻是一個極大的考驗。

當初我們這個小組，接下這個CASE時，便極力想把武俠的意境表現出來。經過無數次的討論及意見折衝，終於決定以冒險遊戲的模式來表現。原因是我們想以具有中國古典風味的豐富場景及多而細緻的小動畫，忠於原著的劇情及交談內容來使這個遊戲展現出金庸筆下的武俠世界之原貌。

在劇本改編上，由於射鵰的劇情錯綜複雜，很難將扣人心弦的情節完完全全的表現出，而且劇情必須做小部份的修改，才能方便於遊戲上的寫作。所以在劇本上花費相當長的時間，大概有三、四個月都

在做改編與整理的工作，一個多月做謎題的設定。雖然有稍微修改過，但是卻不失原著的味道。

一開始，十分鐘帶有全程語音的片頭畫面將帶你回到南宋時期。藉由郭靖之父——郭嘯天與楊康之父——楊鐵心的對話，揭開故事的序幕，了解當時的時代背景與故事的由來。片頭之後，遊戲便從郭靖跟隨江南六俠離開蒙古來到張家口開始。這時你將扮演郭靖闖蕩險惡的江湖，與中原各家武林高手切磋武藝，並有許多有趣的謎題等待你一一來探索，讓你充分融入金庸先生驚險而奇妙的武俠世界中。

程式開發上，由於劇情結構相當龐大，在安排遊戲情節時必定相當耗費時間，也浪費記憶體空間，在兩難的情況下，不得不花費相當時間來鑽研這些問題。

在製作小組諸位兄弟姐妹殫精竭慮的努力下，終於皇天不負苦心人，讓我們開發出一套「條件式劇情事件處理系統」。這套系統完成後，確實大大減低程式方面的負擔，而且程式經過壓縮，只剩下16K，真是有說说不出的好……。可是開發這套系統卻花費我們近半年的時間，雖然設定事件的介面不是很有親和力，但在預定出片日期迫在眉睫的情況下，我們只好儘量去適應它。於是經過十個月的精心籌備後，我

們才正式展開製作遊戲的工作。

在美術應用上，射鵰無論是在場景、動畫、人物、人頭、調色盤等方面，都經過美術人員的研究，絕對令玩家有獨樹一格的感覺，尤其是場景更是有如臨現場的感覺。人物性格與人物造型絕對是小說中的那個樣子，劇情動畫非常多，也很細緻。所有動畫在硬碟內佔了所有量的90%以上，大約有15M之多，整個遊戲近20M，所以非得使用硬碟不可。另外，由於遊戲只支援VGA顯示系統。遊戲只要有基本配備——640K記憶體，286AT以上（最好386以上），一部12M的軟碟，鍵盤（最好是滑鼠），DOS 3.3以上版本，便可上手。

音樂與語音方面，音樂共有二十幾首，皆由三國演義的作曲者林宏佳來負責編曲。當初在設定音樂的時候，便決定根據劇情上的情緒變化來選擇音樂的類型，故音樂絕不會有一個部份都是同一首音樂的情況發生，極富變化。在緊張的時候就放緊湊的音樂，懸疑的時候就放詭異的曲調，纏綿的情愛就放有感情的曲子，皆隨劇情變動。語音方面便交由六鑫錄音公司來協助。

經過了幾個月來日夜顛倒、焚膏繼晷的製作，終於把金庸的名作——射鵰英雄傳改編成一套冒險遊戲。望著手中

的成品，幾個月來的辛苦也隨之一掃而空。一份重擔也因此卸下。回顧整個製作的過程，大約可以分為下列四個階段：

第一時期

遊戲在製作初期最麻煩的就是劇本的改編，因為要在不使遊戲劇本與原作相去太遠，亦要兼顧遊戲耐玩度的情形下，我們選擇了以郭靖與黃蓉兩人間的故事作為遊戲劇本的走向，以最不偏離金庸先生原著主體的情形下，改編而成現今的劇本。當然在裡面還是有少許的修改，以設計出一些謎題。

而在初期也要對畫面的風格做一設定，在幾次的討論後，我們決定使用類似中國山水畫的畫風來詮釋射鵰。兩位美術設計的小姐也就開始把小說中的文字轉換到螢幕上，形成一幕幕的場景（本遊戲共有八十多幕場景），而筆者就著手劇本的編纂。

第二時期

在劇本（包括劇情、對話）的修改完成後，接下來就是設定劇情的部份了。這部份的工作就由筆者一手承擔起，包含劇情事件的設定，以及一些物品使用結果、對話處理……等等。在張家口郊外的部份完成後就發出了試玩版，試玩版發出後得到了許多讀者的迴響，也有人來電指正在試玩版中的 Bugs，像是郭靖身上的那把錯誤的匕首換成了正式版中的金刀；江南七怪中的張阿

生「還魂」在張家口茶店等等。這些都已做了正確的修正，也因此製作遊戲的後半部時，筆者更加的嚴謹用心了。而在這個時期在遊戲背景音樂部份也開始進行。美術設計方面，則著手遊戲中一些動畫的設計。

第三時期

在劇本事件設定得差不多，美術設計方面也大致完成的時候，又接到讀者的意見，要求再進一步改進人物特寫視窗，於是美術設計的兩位小姐又重新拿起畫筆「改造」遊戲中每位人物的特寫，而筆者則把一些分別製作的東西加上，組合成大約的成品。

第四時期

也就是接近遊戲製作終了時期。這時候大部份的成品已經出來了，剩下的就是一些操作上像是 Mouse 移動時的流暢度、Bugs 的消除、對話修整、物品處理……等。直到最後確定沒問題了，筆者則把一些分別製作的東西加上，製作也此告一段落。

在經過如來金剛拳傳奇以及射鵰英雄傳兩套遊戲的製作後，帶給筆者許許多多遊戲製作上的寶貴經驗。相信玩家可以很輕易的由兩遊戲間的差別看出，不論是在遊戲介面上也好，謎題設定上也好，場景編排上也是，都有了些許的進步。筆者當然不以現今的狀況而自滿，但也礙於「為國捐……不是！不是！是為國犧……也不是，算了！就是那張

「兵單」的緣故，所以只好暫時停手，希望以後筆者能夠有比現在更精彩的遊戲呈現在各位的眼前。

最後，感謝中研課所有同仁的支持與愛護，若沒有一些同仁的支援，射鵰可能會再多延幾個月。感謝一些玩家的來電（或來信）建議，讓射鵰更好，更感謝兩位可愛的美術小姐陳碧珠與高月芬的長期相助，跟她們相處讓我受益匪淺。

這裡補充一點，相信資訊展期間，看過射鵰英雄傳 DEMO 的人，對於這個遊戲是什麼類型，一直都不了解，那時也一直有些玩家打電話來問。不可否認，光從 DEMO 片確實無法判斷這部遊戲是屬於什麼類型。其實這是因為射鵰在規畫系統時是把片頭與遊戲本體分開處理，所以從片頭看不出是什麼類型的遊戲。就因為這樣我們那時想出一個補救的方法，便是出「試玩版」，讓玩家了解射鵰是什麼遊戲。就因為如此，試玩版內並沒有安排劇情，只是想讓玩家了解遊戲類型及看一些場景、人物，況且冒險遊戲根本沒有出過試玩版的先例，所以敬請原諒。



射鵰英雄傳的美工—陳碧珠 & 高月芬小姐

天·海·戰



/A. S. G

時光彷彿回到1939年，爲了一雪一戰失敗的恥辱，德國海軍秘密地重建，然而也因為記取日德蘭海戰的挫敗經驗，德國水面艦隊不再以集結兵力和英國皇家海軍優勢的兵力作主力決戰，改以通商破壞戰爲主，這正是大海戰的時代背景。

這個遊戲提供了十二個小劇情供玩家練習各項戰術戰法，而一個小戰役則是使玩家熟悉控制艦隊及派遣兵力



之原則，最後引導玩家回到1939~1943年的北大西洋，扮演英國或德國以獲得最後的勝利。水手們，起錨了！準備迎接決定帝國存亡的海上戰鬥吧！

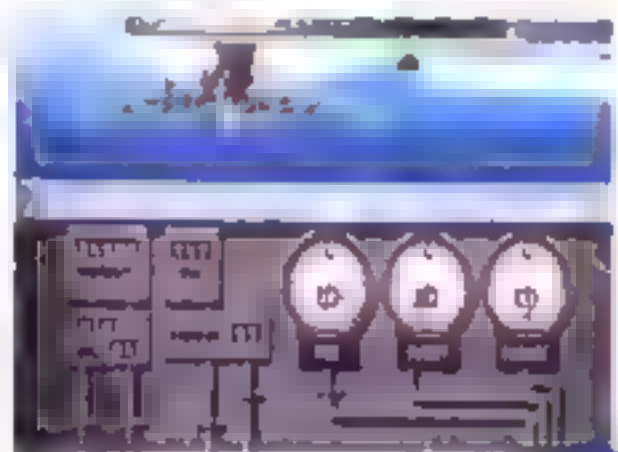
壹▶劇情篇：

砲擊練習

Gunnery Practice

這是俾斯麥號對威爾斯親王號的人力對決，可以使你了解英國喬治五世級戰艦之難纏，已不像舊式戰艦那麼好對付，因為速度提高了。俾斯麥的優勢是副砲射程較遠，且速度也快一些。較好的戰略是利用此兩項優點把俾斯麥號保持在威爾斯親王的副砲射程外，而使威爾斯親王在我們主砲射程內。雖然副砲的威力並不大，但就彈著觀測增進命中率上卻有實質幫助。

另外儘快放出偵察機，可以使你的射擊精確度提高，同時也避免因敵人命中水上飛機庫而起大爆炸。當然射



擊距離遠雖不易命中，但比較安全，除非你觀測到敵人主砲已不再發砲，否則不要輕易接近。但往往砲彈用盡敵人卻仍未沈沒。在現實海戰中，一艘絕對比重創好幾艘卻無一沈沒來得有效，因為等它修好後又是好漢一條。這你可以從遊戲的分數上去體驗，最重要的是要經常存檔，因為電腦有時也挺會作弊的！

護航船團

Convoy Hx106

兩艘香羅斯特級戰艦對付舊式戰艦 RAMBLIES 再加上兩艘小驅逐艦。其實從這就可明白，海軍是標準以擊破的重種。驅逐艦對戰艦不利，除了魚雷外，實在無大對其造成多大損害（除非你在進入魚雷射程內），就伴身而亡。（你以為戰艦副砲是擺好看不用的嗎？）

雖然這個遊戲把驅逐艦的船艙畫得像戰艦一樣多，但還是只有兩個修理班（所以才會太難擊沉（兩個才子艦開進，就差不多要翻船）），當把戰艦擊沉，或者一艘對付大傢伙，一艘對付大傢伙，反正君王我的速度最快也！有一向才過



一定要小心驅逐艦的鱼雷（如果小傢伙接近到兩千碼時就不好迴避魚雷了）。商船不必急着打，等料理完作戰艦後再慢慢收拾（光副砲就可叫它們去見龍王）！

丹麥海峽

Denmark Straits

俾斯麥及尤金親王面對威爾斯親王及胡德號再加兩艘巡洋艦，的確是場苦戰。不要有小英國巡洋艦的戰力，近距離的準頭及裝填速度之快可真叫人吃不消。所以利用速度和巡洋艦保持距離，集中火力打擊大傢伙，如果幸運能重創或擊沈大傢伙的話，再回來收拾巡洋艦，否則三十六計走為上策。老實說以眾擊寡的確是比較有希望勝利！這也正是英國海軍佔優勢的地方。

日德蘭二次海戰

Jutland II

這是模擬大艦隊海戰，地點是一次大戰的老地方（雖然德軍戰術上成功，但卻在戰略上失敗，從此大海艦隊無法再和英軍對抗）。這是為了洗雪上次大戰的恥辱，英軍分為三個特遣隊，而德軍分為兩個特遣隊。

設計者在此作弊，把德國普魯士重巡提昇為俾斯麥級戰艦（否則也不必打了），所以雙方兵力為德國戰艦五艘、重巡一艘、驅逐艦兩艘。英國則為戰艦四艘、戰巡兩艘、巡洋艦三艘、驅逐艦三艘。正好德國主力艦隊及快速支隊雙雙向東方的英戰艦希洛五世、戰巡及戰巡擊退號劃T字型，利用五艘戰艦火力快速擊沈東方支隊後，再集結兵力北上擊沈北方的威爾斯親王及胡德號，然後再南下打擊羅連尼。

驅逐艦可作為先前吸引敵人砲火或者留下來作魚雷攻擊（打那些重創而又不肯沈沒的老頑固）。不斷的存檔大概是致勝的重要關鍵！

新舊之戰

Old Versus New

查爾斯頓級兩艘對付戰鬥巡洋艦 BENDON（名望）及三艘驅逐艦，基本上要輸都很困難，雖然名望號有15吋主砲，但射程和裝填速度都不及對方。所謂新舊之戰其實就是殺戮戰場。

最佳的傳統職務

Best Tradition of the Service

重巡兼普對付英國驅逐艦幾乎可說是輕而易舉，只要小心其魚雷攻擊即可。反之英艦魚雷如果未命中普普就只有逃命的份（大概也逃不掉）！畢竟巡洋艦本來就是設計來「砍」驅逐艦的。

航艦攻擊

Carrier Strike

查爾斯頓級兩艘遇上光榮號航艦及兩艘海軍驅逐艦，三兩下就把驅逐艦料理掉，然後衝上來幹掉航艦。風向很重要，如果航艦逃走時不是向著上風就無法放飛機，那就只有被擊光。

扮演英國的人要努力用驅逐艦頂著，一直到航艦的艦載機出來，筆者曾第一批12架飛機就擊沈查爾斯頓號，然後迴避收容飛機再出發，又花了兩批飛機才擊沈查爾斯頓號。什麼！驅逐艦？老早就壯烈犧牲了（反正就是這麼一回事，驅逐艦是標準的替死鬼）！

河口戰役

River Battle



格拉夫斯普面對一艘重巡及兩艘輕巡，速度只有28節，但是仍要想法拉大距離，因為主砲雖強但裝填較慢，

近距離兩三下就被敵人宰掉了。拉大距離後勝算較大，目標儘量以重巡為主，隨著距離拉近來轉移目標。

丹麥海峽

Denmark Straits

可能設計者疏忽，雖和第三個劇情名稱相同，但較容易。因為取消了煩人的敵人巡洋艦兩艘，因此作戰起來應該是比較容易獲得勝利！

大衛和歌利亞 Davids VS. Goliath

Lutzow 這次單挑二艘驅逐艦，火力及裝甲均佔優勢，保持距離，小心魚雷即可，應該不太困難。如果扮演英國就要好好利用多數優勢發動魚雷攻擊，或許可以成功！

巡洋艦行動 Cruiser Action

重巡希普及兩艘驅逐艦對抗兩艘英國巡洋艦，火力上較差一些，但可藉英國驅逐艦的突擊吸引敵人砲火。幸運的話可以展開魚雷攻擊，儘快擊沈任一艘英艦則將較易取得勝利。



敏捷與火力之戰 Agility VS. Power

克耐雷艦和羅連尼相比，在火力上雖較差，裝甲差不多，但速度則較佳，所以只有用敏捷運動來打擊。但羅連尼有些缺陷，主砲塔均在艦首，所以如果能尾隨在其後則可避開其主砲威力，否則將是場苦戰。（希雷斯特級彈藥較少也是苦惱的問題，往往很難及時擊沈對方！）

貳 戰役篇：

巴倫支海戰役

德國在紅鬍作戰的失敗除了歸咎於準備不足及戰略目標不確定外，英美的援助也是一大因素。

如果能夠攔截英美船團不使到達俄國，對減少德軍壓力有很大助益。

本小戰役主要由重巡希普及袖珍戰艦

Lutzow（事實上稱不上戰艦）各帶二艘驅

逐艦去追擊兩個由兩艘巡洋艦及十

艘驅逐艦護航之船團。玩家需要考量兵力去攔截，袖珍戰艦對

抗兩艘巡洋艦為主之護航船團可能較辛苦，而以希普攻擊沒有巡洋艦護航之船團較容易。這個任務難度不高，小心存檔應可達成任務。

冬季突圍

The Winter Sorties February March 1941

德國只有希雷斯特級戰艦兩艘、重巡一艘、五艘驅逐艦，要對抗英國八艘戰艦、十八艘巡洋艦、二十五艘驅逐艦，看起來比較吃虧。但是因為英國必須派出兵力護航船團，所以事實上德國可以集結兵力達成區域局部優勢。

反之英國就必須集結來護航兵力去搜索德國戰艦，因為速度較慢，所以必須預估攔截點，否則不容易捉上。

德國以逐一擊沈英國戰艦並擊破船團為主；英國可利用大量的巡洋艦及驅逐艦來消耗對方的戰力，因為希雷斯特級彈藥有限，不要讓他們返港補充彈藥，集中力量必可消滅德國海軍。

萊茵演習

Operation Rheinübung



此圖是雙方交戰時

希雷斯特級戰艦尤金親王號突破由英國八艘戰艦、十二艘巡洋艦、十艘驅逐艦及兩艘航艦組

成之攔截兵力。利用高速到處打擊英國船團，注意損害情況及彈藥存量，適時回港補充。

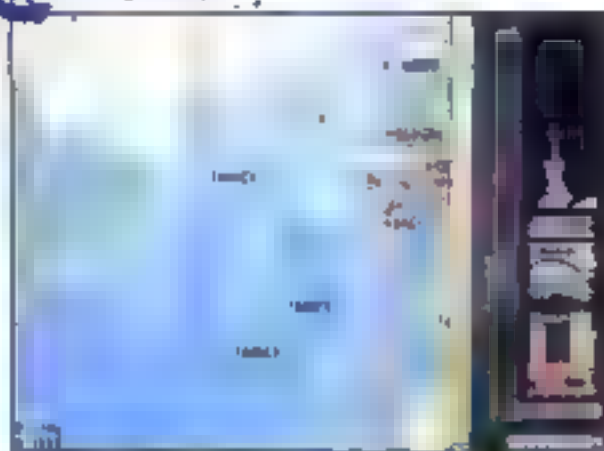
以俾斯麥加戈金親王只要不過上英國主力艦隊，應可擊破任何護航船團。等英國戰艦逐漸消

耗之後，就沒有能力組成兩艘戰艦以上的特遣隊，那時就可以縱橫北大西洋到處耀武揚威了。

大戰役 WW II North Atlantic Campaign

綜合以上三個小戰役的經驗，終於可以開始通商破壞戰，徹底在海上打敗英國。

剛開始只有袖珍戰艦三艘，不要分散使用，集中兵力但要注意由斯卡巴佛洛組成的特遣隊及英國空軍的攻擊，慢慢擊沈護航任務的舊軍戰艦，或者以單艘戰艦率領驅逐艦攻擊也常能有效擊破



當家海上長征

敵人船團。只要敵人戰艦數不足，自然就會從特遣隊中抽調戰艦護航，那更是可以讓我們各個擊破。

不要貪心，攻擊船團之後就選擇較近港口補充彈藥及油料。如果有需要修船要注意船塢的容量，儘可能回基爾軍港或者在奪取法國之後到布加勒斯特修船。

1943年一月要注意在二十幾號後主力艦隻不要停留在港口內，以免因挪威撤退而損失。要多存檔，筆者有次損失一艘戰艦，其餘六艘全受損，因此要多利用存檔來對付，多試幾次，找一個比較輕微的結果繼續。以下是筆者的大致征戰記錄：

征戰記錄：

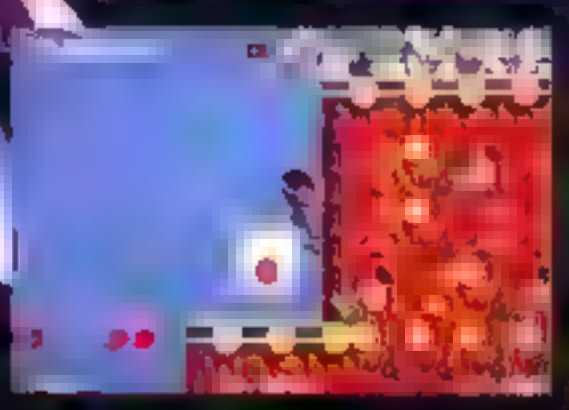
Sep. 07 擊沈戰艦 Ramillies	30 擊沈戰艦 Nelson
13 擊沈戰艦 Royal Oak	Dec. 10 擊沈巡洋艦 Hermione
13 擊沈戰艦 Royal Sovereign	14 擊沈戰艦 Rodney
Oct. 29 擊沈戰艦 Repulse	28 擊沈巡洋艦 Southmpton
30 擊沈戰艦 Revenge	28 擊沈戰艦 PR.Wales
Mar. 07 擊沈巡洋艦 Suffolk	Feb. 12 擊沈戰艦 Q.Ellizabeth
13 擊沈巡洋艦 Leander 及 York	Apr. 01 擊沈巡洋艦 Edinburgh 及 Euryalus
Apr. 07 擊沈巡洋艦 Norfolk	May. 12 擊沈巡洋艦 Newcastle 及 Gloucester
09 擊沈戰艦 Renown	20 擊沈戰艦 Duke York
May. 14 擊沈戰艦 Valiant	Jun. 15 擊沈巡洋艦 Liverpool 及 Trinidad
Jun. 27 擊沈戰艦 K.G.V	Sep. 05 擊沈巡洋艦 Berwick
Jul. 08 擊沈巡洋艦 Birmingham 及 Phoebe	25 擊沈巡洋艦 Sirius 及 Charybdis
15 擊沈巡洋艦 London 及 Sheffield	Oct. 14 擊沈巡洋艦 Cornwall 及 Cleopatra
29 擊沈巡洋艦 Aurora	Nor. 02 擊沈巡洋艦 Canberra
Sep. 03 擊沈巡洋艦 Mauritius	10 擊沈巡洋艦 Australia
12 擊沈戰艦 Hood	Jan. 05 擊沈巡洋艦 Gambia
Oct. 07 擊沈巡洋艦 Dorsetshire	Feb. 05 擊沈戰艦 Howe
20 擊沈戰艦 Resolution	Mar. 04 擊沈戰艦 Anson



激烈的海上戰鬥

到此時英國只剩下三艘戰艦在地中海，而護航船團多為驅逐艦護航或者根本沒有護航，殺不勝殺。將主力移至冰島巡邏線搜

索英國巡洋艦，於是到1942年底前又擊沈了13艘巡洋艦，有幾艘卻是手冊上沒有的。再來就沒再遭遇過巡洋艦以上的船隻，戰役結束除了在戰鬥中損失兩艘驅逐艦，加上挪威撤退損失的7艘驅逐艦外沒有其他損失。可惜英國海外兵力不派回來防守，否則戰果應該更好，遺憾的是沒有護航的船團太多了，根本没那麼多時間去攔截。



送 略 提 漫 畫 本



N 次元時空忍者

電腦休閒世界
獨家代理

2nd © 1992 Gremlin Graphics Software Ltd. Trademarks pending. All right reserved. Unauthorized copying, lending or reselling any means strictly prohibited.
All rights reserved Manufactured and Distributed in Taiwan & Hong Kong Under license by Asia Recording Co., Ltd.
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.
本書版權美國 QIP 公司正式授權在中國大陸獨家代理發行。專售零售版。嚴禁低價仿製。

天價飆升

四

（附：《中国音乐史》）

成
一、
二、
三、
四、
五、
六、
七、
八、
九、
十、

創世紀VII 第二部 巨蛇之島



/LOR BEN

蛇島的世界中，不論任何事物大致上都可以分成兩個部分——秩序（Order）和混沌（Chaos）。

秩序由秩序之蛇（Serpent of Order）領導，以冰和藍色為代表。如冰元素（Ice Elemental）、冰巨魔（Ice Troll）……等，

都是屬於秩序的生物。火神杖（Firedoom Staff）是秩序的代表武器。藍色的火也就是秩序的代表火焰。

而混沌之蛇（Serpent of Chaos）所領導的混沌方面，則以火和紅色為代表。鳳凰（Phoenix）、魔怪（Gargoyle）……等，是混沌陣營的生物。

無箭弓（Infinity Bow）即是混沌類的武器。另外，混沌的人焰是紅色的。

多年來，秩序和混沌之爭一直是蛇島地質和氣候不穩定的根源。秩序和混沌你認為哪一個好呢？或者，這就是 Guardian 的陰謀吧！

請君入甕

告別 Fawn 城後，由於 Moonshade 並不在巨蛇本島，又聽說 Sleeping Bull 有個港口，於是，我們來到 Monitor 北方的旅店

Sleeping Bull 尋找到 Moonshade 的方法。

一到旅店，店主 Devra 十分好客，立刻出來招待我們。根據 Harna 和 Karyg 的資料，我向 Debra 詢問有關拖鞋的事，Shamino 身上的拖鞋果然是她的。

換回了我們的沼澤靴後，我留意到窗外一艘十分好的船。向旅店內的人詢問船主是誰，Kane 和 Findo 告訴我這艘船是屬於 Hawk 船長的。

Hawk 有著一般船員的暴躁與爽朗的性格，上次 Hawk 在酒店中因為打架鬧事，被守衛帶

走了。於是我們來到旅店北方的監獄的地牢內會見 Hawk，Hawk 十分後悔，並請求我想辦法放他出來。於是我找了監獄的守衛商量。

「喝酒鬧事嘛…罰款 100 元，你要幫他付嗎？」守衛說著。「Beni 我們現在身上有三百元呢！」Iolo 幫我算著帳目。「噢！好像不夠呢！」「什麼！你剛才不是說 100 元嗎？」我問。



「嘿嘿！現在漲到 500 了。」
「什麼？那有這種事！」「啊！我剛剛算錯了，我們有 600 元哩！」Iolo 更正著。「唉呀！還是不夠呢！」「喂！你坑人哪！」Dupre 終於沉不住氣了。「哼！我現在的價碼是 800 元，付不付隨你。」「你…簡直強盜，Monitor 竟然會出你們這種敗類。」Dupre 一向痛恨貪官污吏了。「算了，我們是來贖人的，不要老麻煩。」Dupre 不情願地隨我離開。

當我們回到 Sleep Bull 休息，正在為錢煩惱時，Selina 來找我，希望我陪她去尋寶。哈！妳怎麼知道我正缺錢用？我當然立刻答應了。把三個隊員留在旅店，跟著 Selina 沿著海岸線北上，在 71 S 53'E 的地方找到了一間鬼屋，我向屋內的鬼魂打招呼，而它們竟然也能和我們說話。

它自稱是 Hierophant of Chaos，並告訴我一些有關秩序之蛇、混沌之蛇、大地之蛇的事情和開啓光之門的方法，搞得我滿頭霧水。也許是我還不

太了解蛇島的情形吧！可能以後就會明白了。鬼魂看我一副「有聽沒有懂」的樣子，索性抄了一份卷軸給我，讓我隨時參考。



再向西走，在 76'S 82'E 的地方找到了寶藏，用 Selina 給我的鑰匙開門，帶走所有的寶藏，這下應該可以贖回 Hawk 了吧！與 Selina 走出寶庫，正在回程的路上，忽然來了一眾戰士，我本來還擔心 Selina 的安危呢，結果她使用她的 Blink Ring 說聲：「抱歉！我先到旅店等你了。」便溜走了。

經歷了這麼多場戰鬥，這些人根本就不是我的對手，只是我總覺得 Selina 好像早就知道有人會來似的。檢查他們的屍體，原來又是 Batlin 派來的，難道 Selina 和 Batlin 是一夥的？在 Selina 留下的物品中發現了一把鑰匙，帶在身上。我覺得這似乎是個早就安排好的陷阱——先向我索賄、尋寶、支開我的同伴、再殺我滅口？一連串的問題只好等回到旅店問個清楚了。

回到旅店，原來 Selina 並沒有回來。我想我的假設可能八九不離十，那麼 Selina 身上的鑰匙，便可能十分重要了。用拿來的金條，和守衛談好價錢，我買下地牢的鑰匙，放 Hawk 脫長出獄了。回到旅店找 Hawk，他十分感謝我，並且願意冒著魔法風暴的危險，帶我們到

Moonshade 去。謝過他之後，我們準備了些必需品，晚上向 Devra 訂了房間準備在旅店過夜，明天前往 Moonshade。

我們上二樓找到了二號房，Iolo 整理著隊伍的雜物，Dupre 擦著他的寶盾，Shamino 在那店各處走走，我則想著 Selina 的事情。忽然 Shamino 跑進來：「我覺得這旅店十分古怪，你們看！」Shamino 指著門後的開關，「相同的開關，每個房間都有，看來像是逃生的工具，但我使用之後卻什麼也沒發生。」我也覺得奇怪，便向店主 Argus 詢問。

談話中，我發覺他似乎不太願意提起某此事，我只好用別的話實他，最後終於套出原因來 Sleeping Bull 是 Argus 的曾祖父 Silverpate 所建，Silverpate 曾經是個海盜，並傳聞曾留下一筆可觀的寶藏。記得上次和 Devra 的談話中，她說那處地下室中常有怪聲出現。於是我們便往地下室探索，果然在北



方牆上找到了密門，推開密門通過密道，來到北方的小房間內，打開開關拿走箱子裡的鑰匙。

回到地下室，發現地下室南方的鐵門已經打開出現一個向下的樓梯，原來旅店地底下還有這個秘密地道（圖一），而剛才得到的鑰匙可以打開牢房和控制室（圖一2處）的門。察看屍體中的卷軸得知地道東方有個密道。向西來到控制室，在西邊的箱子中發現了 Silverpate

遊戲攻略

- 2 控制室
- 3 Silverpate 的寶箱
- 4 傳送站

的藏寶圖和一把鑰匙，把藏寶圖和 Scots 給我的地圖對照，原來是蛇島北方的一個山洞。

我抄下位置後，用鑰匙打開大廳內鎖住的鐵門，使用牆上的開關，開啓另一道鐵門，啓動中間房間內的開關。此時四週的開關果然發生了作用，可以與旅店中每房間互通。照



圖一：Sleeping Bull 之秘密地道

著卷軸的指示，我們穿過兩個火把中間的密道，在密道的另一邊，我們發現了另一個巨蛇之門（圖一1處）。

在巨蛇之門北方的箱子裡

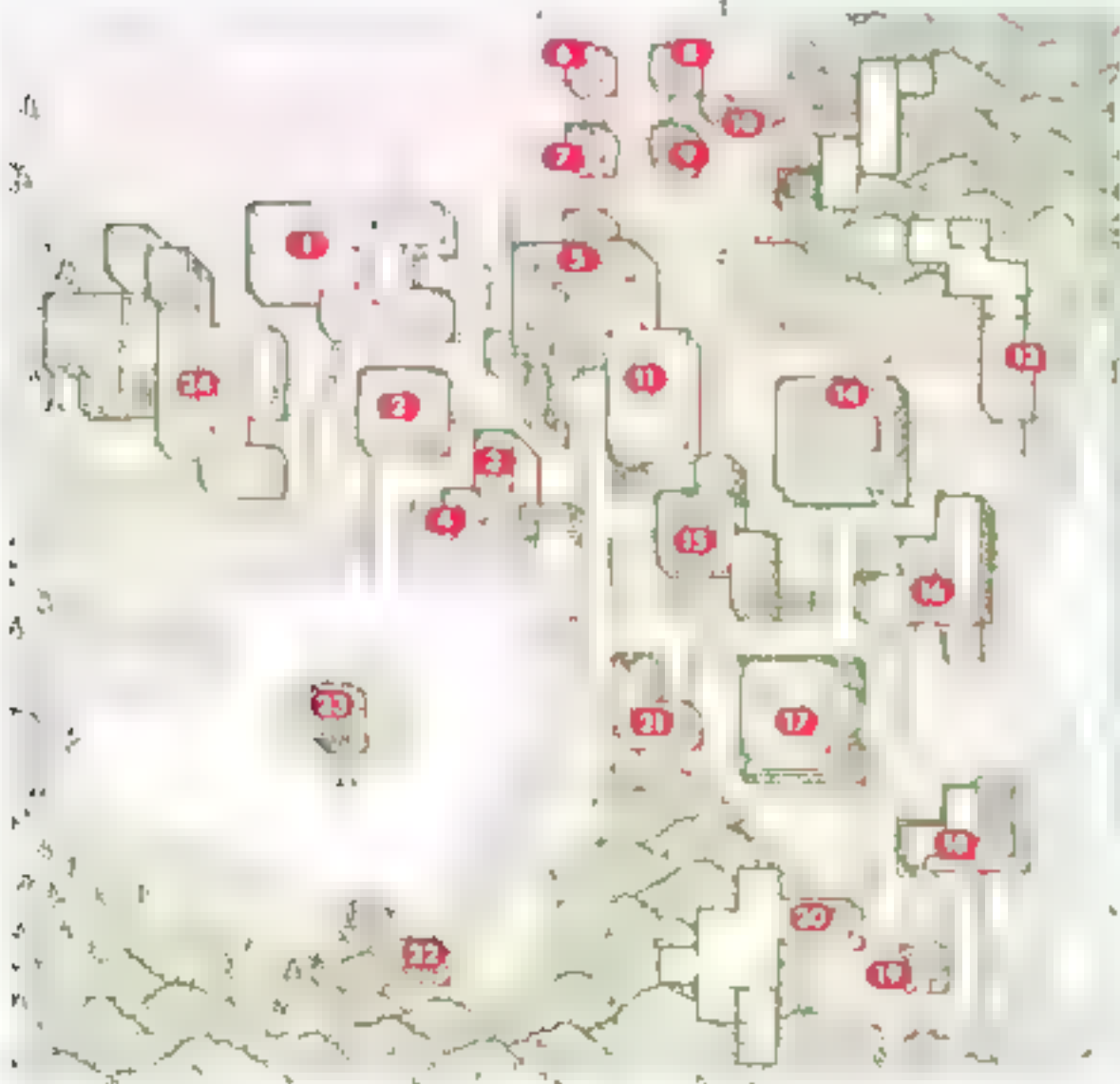
找到了一張看不懂的地圖和一把鑰匙，使用鑰匙打開4號房間的門，發現了一個能傳回旅店的傳送站。這下我明白了，Silverpate 真是個聰明的海盜，不但開了間旅店掩飾身分，更設計了這個地道，常有人來找碴時，他可以從任何房間通往地道，再由巨蛇之門從容離開。當然他也可以由任何地方立即回到旅店。只是我懷疑這巨蛇之門真有能力把人傳送到任何地方嗎？還有那張地圖到底表示什麼？不過開關之謎算是解開了。我們被傳送回房間，不久大伙兒便進入夢鄉。

第二天，一行人跟著 Kane 和 Flindo 登上 Hawk 船長的船，往 Moonshade 出發。

魔法的故鄉

Hawk 的船浩浩蕩蕩地載著

- | | |
|--------------|-------------------------|
| 1 藍野豬旅店 | 5 Mage Lord 辦公處 |
| 2 雜貨店 | 6 Bucia 的家 |
| 3 餅材店 | 7 Ducio 的家 |
| 4 Pothos 的廢室 | 8 Topo 的家 |
| | 9 Flindo 的家 |
| | 10 Mosh 的家 |
| | 11 人法師會議廳 |
| | 12 Mortegro 住所 |
| | 13 Rotoluncia 住所 |
| | 14 Frigidazzi 住所 |
| | 15 工具店 |
| | 16 Stefano 住所 |
| | 17 Melino 和 Columna 的住所 |
| | 18 Gustacio 住所 |
| | 19 巨蛇之門 |
| | 20 魔法學院 |
| | 21 Torrissio 住所 |
| | 22 地底城封印 |
| | 23 湖心小築 |
| | 24 鐵匠廠與守衛室 |





我們出海。中途果然遇上了最令人擔心的魔法風暴，還好 Hawk 是個十分老練的水手，把我們安全地送上岸。但船也偏離了航線，爛在沙灘上損壞了。

下船後，由於 Fludo 是當地人，我便向他詢問一些 Moonshade 的風俗民情。Fludo 亦給我不少訊息。Moonshade 是個充滿魔法色彩的小鎮，這裡的人依魔法的程度可分成——大法師、魔導師和凡人三個階級。在 Moonshade 對階級的歧視，比起 Mortor 更是有過之而無不及。魔法師個個心高氣傲，除非有特殊交情，否則他們對凡人是非常不屑的。

另外，Fludo 亦向我介紹了幾位 Moonshade 的重要人物：鍊法師 Gustafco 是當地最忙碌，也是最博學多聞的法師，時間對他而言永遠不夠用。紅巫師 Rotoluncia，法力高強的女巫，擅長各種攻擊性法術。城主 Filbercio 雖然號稱魔法之王——Mag Lord，實際上卻是個看見女人就想要的大色狼，對魔法的追求如果有他追求女人的一半就好了。以上三位是目前大法師會議的成員。

其他的大法師還有：冰法師 Frigidazzi，人如其名，是個



十足的冰山美人，擅長冰系法術。黑法師 Mortegro，擅長黑魔法和心靈系法術，「通靈」是他的特殊能力。魔法老師 Fedabiblio，是魔法的啓蒙者，見多識廣，教學認真。最後一位是最孤僻也就是寫給我巨蛇之書（Beyond the Serpent Pillars）的魔巫師 Erstam，他的輩份最高，字號最老，是蛇島中元老級的人物，大部分的法師都曾是他的學生。但他的實驗並不為衆人所接受而被迫獨居孤島。另外，法力較差的魔導士有：製造機器人的 Torrissio、Melior、Columna 及 Mosh 等人。在 Moonshade，流浪漢擔任維持秩序的工作。

由於我的魔法書掉了，暫時失去了施法能力，於是我向 Fludo 求助，Fludo 亦答應替我安排引見城主 Filbercio。謝過他後一行人便進城了。

Moonshade 是個十分自動化的山城，許多繁重的工作如配藥、儀器製造等等，都已由機器人代理，無形中減少了法師們許多的工作，難怪這裡的魔法知識遠比 Mortor 要進步得多。Moonshade 的法師果然如傳聞一般，對凡人是十分不友善的，砸了幾根軟釘子後，發現只有老師 Fedabiblio、黑法師 Mortegro 和 Torrissio 願意和我說話。

在 Fedabiblio 的魔法學院中我們找到了 Freli，把 Delin 的信交給他，本來想把他帶回 Fawn 城的，不過看他在此受到 Fedabiblio 極好的照顧和教育，看來我的擔心是多餘的了。Freli 寫了一封回信給他的父親，我收下了。

和 Fedabiblio 說話，希望他

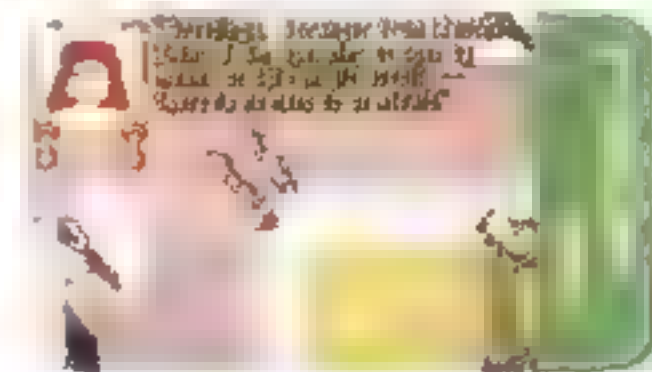
能給我一本魔法書，以恢復我魔法師的身份。他要我先幫他到 Munk Isle 找些新鮮的曼陀羅根。有地點就好辦，我答應了。在 Torrissio 的實驗室中和他談話，原來我身上的神襪是他的情婦 Columna 的，後來被小偷（Lano）偷走了。

哈！想不到 Moonshade 也有這種變態傢伙，而 Stefann 也因此被城主丟進 Mountain of Freedom 了。Mountain of Freedom 好像是城主處罰犯人的地方呢！Torrissio 表示願將以一項法術換回神襪，最後 Torrissio 有收下神



襪後馬上反悔，不給我任何東西。算了，反正本來就該物歸原主，而且我也不是個會為雙神襪翻臉的人，只是 Torrissio 給我一個很不好的印象。

走出 Torrissio 的實驗室，一個自稱是紅巫師 Rotoluncia 派來的機器人來找我，並遞給我一份卷軸，說 Rotoluncia 想和我說話。機器人走後，我打開卷軸差點嚇了一跳，卷軸中竟出現



了 Rotoluncia 的影像和聲音！原來她看到 Batlin 身邊有隻魔怪，所以她認定我有著和 Batlin 一樣控制魔怪的能力，並要我教她。我老實地告訴她我不會，她便很高興的結束了對話。我想

她大概以為我不願教她而找藉口吧！

回顧這一天的遭遇，一大早出海就遇上了風暴，到了 Moonshade 又遇上這麼多不愉快的事，大家早就疲憊不堪，於是我們來到了藍野豬旅店（Blue Boar Inn）。

和不列顛城的藍野豬酒吧一樣，這裡供應最好的酒和服務。旅店老闆 Rocco 十分健談，我們訂了間房間並閒聊了幾句，尤其對 Gwenno 和 Hattin 的去向做些了解，當伙伴們注意到 Rocco 身邊的女機器人時，Rocco

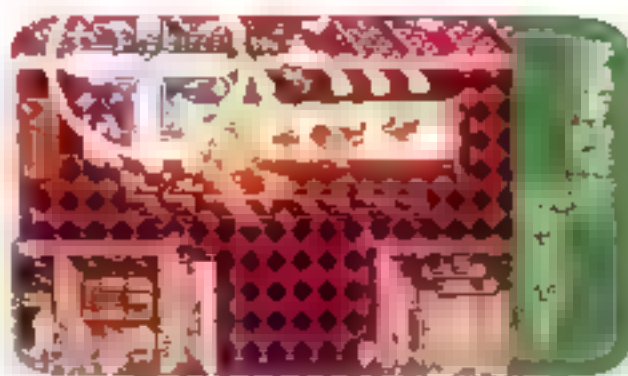
為我們介紹：「她叫 Petra 是 Torrissio 所製造出唯一的女機器人，也是最人性化的機器人。」

「客官，需要什麼嗎？」Petra 也回頭向我們打招呼，聲音十分甜美。「真是個好女孩！」Dupre 稱讚著。Rocco 也打趣著說：「是啊，要不是 Petra 是個機器人，只怕又要被 Mage Lord 包走了。」眾人大笑著走向房間休息。

第二天早上，我們便去 Flindo 的雜貨店問他替我們安排得如何，Flindo 很高興的回答沒問題，Mage Lord 正在準備大餐呢！等他準備好了，自然會召喚我。我們訓了他之後便離開了。

不久，我忽然覺得有股力量在牽引著我，一眨眼，已被傳送到一間大廳了，歡迎宴隨即開始。出席的有 Mage Lord 和他的三位大小老婆 Rotoluncia、Frigidazzi 和 Gustaico。Filbercio 為我一一介紹後，便開始閒談。

由於 Rotoluncia 昨天和我有一次不愉快的談話，我本來想向她解釋，然而她根本不給我時間，一言不合，大串的火球便向我飛來。還好 Gustaico 果然



是 Moonshade 最強的法師，一施法便封鎖了 Rotoluncia 所有的攻擊法術，Rotoluncia 無可奈何，悻悻然離開了。

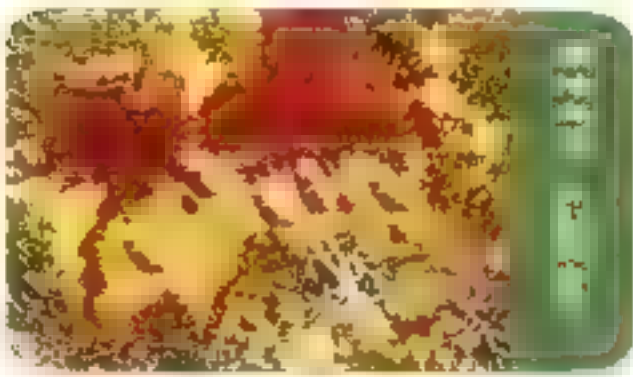
不久藥材店的老闆 Pothos 跑來說城內血苔嚴重短缺要 Filbercio 想辦法，Filbercio 向我說聲抱歉後，便帶著 Frigidazzi 跟著 Pothos 離開。反正我早已習慣這種虎頭蛇尾的宴會了，只好四處逛逛。



在 Filbercio 房間的盆栽下找到一把鑰匙，使用 Filbercio 王座後面的拉桿打開 Filbercio 的藏寶室，用 Filbercio 的鑰匙打開寶箱，找到了一把火焰劍，它不但具有相當於雙手巨劍的殺傷力，而且還有照明能力，真是個好武器。

回旅店找 Hawk 船長，看他能否把船修好？Hawk 說船損壞得非常嚴重，他也沒辦法修復，不過他聽說瘋巫師有自由往來各地的能力。於是我再次拜訪 Flindo 問他如何找到瘋巫師 Erstam，Flindo 向我透露 Pothos 是 Erstam 的兒子，他可能知道連絡 Erstam 的方法。於是我們來到 Pothos 的藥材店，Pothos 雖然不太願意，最後還是不得不承認 Erstam 是他父親。他表示如果我為他解決血苔短缺的問題，他

就告訴我找 Erstam 的方法。



到南方的沼澤找了些血苔給他，結果我也中了沼氣的毒。Pothos 給我喝下解毒的紅色藥水後，告訴我到北方的碼頭召喚一隻已被 Erstam 訓練過的妖怪，並給我一組咒文和密語。當我們離開 Pothos 的店鋪，準備前往北方時，身後的 Shamano 大叫著：「怎麼回事？有一股力量在召喚我。」隨即 Shamano 就消失了。這種召喚法術，早上才剛認識過，而且也只有大法師會議的法師才有這種法力。

我立刻去找 Mage Lord 理論，在歸納一切因果後，我認定是 Rotoluncia 幹的。Mage Lord 告訴我 Rotoluncia 的住所後，我們便在城裏 Rotoluncia 的房子搜查。Rotoluncia 的機器人好像早已知道我會來的樣子，和我說了幾句話後便要殺我。軒拉（D）發現牛房中只有一個蛇女（Nag），根本沒有 Shamano 和 Rotoluncia 的蹤影。在桌上的袋子中找到一顆蛇牙，聽巫師們說這好像是很重要的東西，但我可沒閒工夫去關心這個。

回去向 Mage Lord 說找不到，他嘆了一聲道：「難道她在那兒？」原來 Mage Lord 在城中的湖心建了間小屋，是他和 Rotoluncia 約會用的。Filbercio 把他們的小船借給我們，但他還是不太相信 Rotoluncia 會做出這種事，便傷心的離去。

搭上 Filbercio 的小船，來到湖心的小屋。在二樓找到可以開地下室的鑰匙，進入地下室



圖三：瘋巫師島



果然找到了 Shamino 和 Rotoluncia，Rotoluncia 還是不相信我的解釋，不得已只好殺掉她。使用她身上的鑰匙救了 Shamino 並打開傳送站的門，傳回 Filberclo 的房間，用同樣的鑰匙開門。之後，大伙兒便往北方去了。

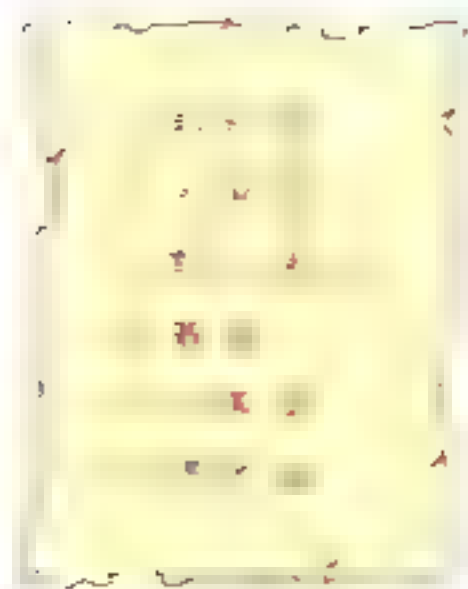
在北方的碼頭，我敲響了碼頭上的鐘，並使用 Pothos 給我的咒文，海面上突然出現了



隻大海龜，乘上每龜，它便送我們到 Erstam 所住的小島了。



圖四：鳳凰島洞穴



一上岸，一股臭氣薰來，眼有滿地殘缺的肢體，真令人噁心！難怪他會被趕出 Moonshade。我直接用 Pothos 的密語和 Erstam 交談，原來我身上的冰酒、儀器 and 手的肢體都是他的。當我希望他能教我往來各地的方法時，Erstam 竟然推說他不知道，我只好找他的寶貝助手 Vase 上手。

Vase 果然智商比較低一點，兩三下就把 Erstam 的秘密蛇顎 (Serpent Jawbone) 全說出來了。這回 Erstam 也只好承認了，他答應給我蛇顎，但我必須幫他完成實驗。他要我先到鳳凰島幫他拿個鳳凰蛋，我決定試試看後，他便施法把我們傳到鳳凰島。

穿過山洞後，在東南方的洞穴內找到一具鳥類的屍體 (圖四 5 處)，難道這就是傳說中的鳳凰？唯一的鑑定法就是…



。我打開開闢讓岩洞內的火蔓延至四週，鳳凰果然復活了。為了感謝我，他送我一個鳳凰蛋，拿到蛋後我便利用傳送站回到 Erstam 的屋子。

Erstam 看到我手中的蛋，十分高興，要我利用鳳凰蛋把他的另一個助手 Hoydon 重組回來。被 Erstam 分屍了的 Hoydon 不但沒死，我和他的頭說話，他還能向我訴說他沒有身體的感覺哩！Vase 在一旁說著：「如果你晚點來，我可能就和他一樣了。」我把 Hoydon 的手、腳、箱子裡的身體、頭和我手中的鳳凰蛋統統丟進實驗室中巨大的組合器內，不一會兒 Hoydon 便組合好了。

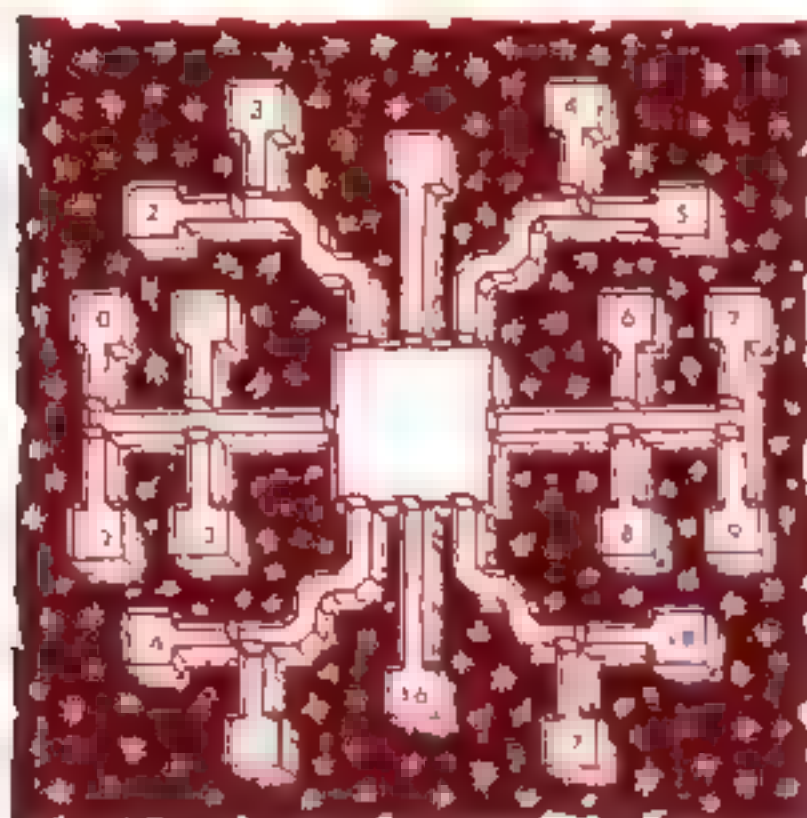


Erstam 的實驗完成了，他很高興地給我倉庫的鑰匙和一顆蛇牙，到倉庫拿到蛇顎後，Erstam 再給我兩個蛇牙，一個可以回 Moonshade，另一個可以到 Monk Isle，而原來的那個可以回到此地。臨走前和 Hoydon 談話，大伙兒好像對這個「再生人」很感興趣。於是我便向

要求 Hoydon 和我們同行，Erstam 答應了，我們又多了一個強壯的伙伴，同時 Erstam 警告我，雖然 Hoydon 能長生不老，但絕不能被殺死，否則他又會被分屍且無法再復活了。「哈！以他的能力，要被殺死還不容易呢！」我告別了 Erstam，帶著新的隊員進入了巨龍之門。



進入巨龍之門後，隊伍被



- 1 (Balance) 聖堂
- 2 (Emotion) 神廟
- 3 (Chaos) 聖堂
- 4 (Order) 聖堂
- 5 (Discipline) 神廟
- 6 僧侶島 (Monk Isle)
- 7 死亡之島 (Isle of Crypts)
- 8 Fawn 城
- 9 北方森林

- 10 睡野牛旅店 (Sleeping Bull)
- 11 Furnace 城
- 12 煉巫師島
- 13 Moonshade 城
- 14 熱忱 (Enthusiasm) 神殿
- 15 容忍 (Tolerance) 神殿
- 16 Monitor 城
- 17 倫理 (Ethicality) 神殿
- 18 邏輯 (Logic) 神殿

圖五：Silverpate 的怪地圖——傳送黑暗道

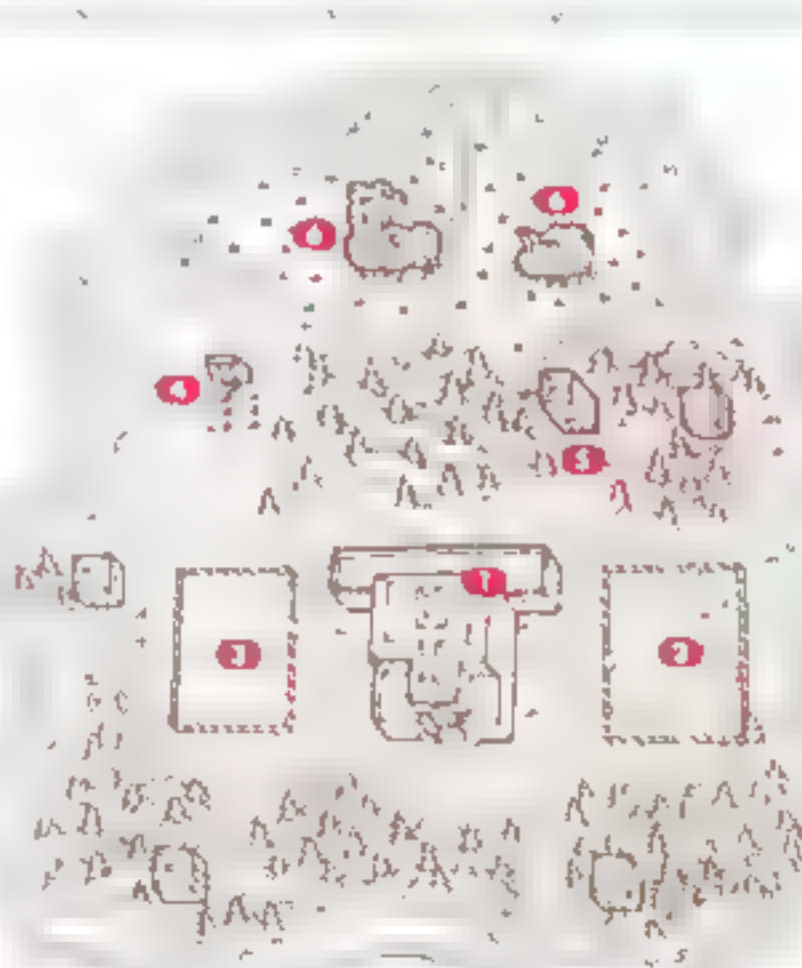
傳送到一個不知名的地方。我四處看看之後，恍然大悟。我想起了 Silverpate 那張奇怪的地圖，那不就是這裡嗎？只要我

有相對的蛇牙，鐵門就會自動開啓。而我也知道另一個擁有蛇牙的人是 Silverpate，而且他也擁有大部分的蛇牙。但另

個令我覺得奇怪的是：長時間推算 Silverpate 的蛇牙應該是傳給了 Argus，但他似乎完全不知道蛇牙的事？爲了得到魔法書，我們來到了 Monk Isle。

了解了蛇島的來龍去脈後，便在僧侶島過夜。

- 1 教堂
- 2 果園
- 3 菜園
- 4 露天教堂
- 5 鐘樓
- 6 名譽廢墟



圖六：僧侶島全圖

世外桃源

在教堂的大廳中，會見了 Karnax 等諸位僧侶。由於上次的 Thoxa 事件，我對 Karnax 的印象並不好，但在談話之後我的態度改變了，僧侶們一直是跟隨著預言者 Xenka 的指示生活著，上次 Karnax 和 Thoxa 只是立場不

同，但在改善這世界的目標上卻是相同的。

在和衆位僧侶談話之後，得知曼陀蘿根只生長在僧侶島北方的沼澤，而且只有在清晨和傍晚退潮時才找得到。由於現在已是晚上，我們在 Miggim 的幫助下，利用圖書館的翻譯鏡看看僧侶們的藏書，大致上



圖七：僧侶島地庫



次日清早，我們趁著退潮，採了幾個曼陀蘿根（一個以上）。在北方的廢墟中，根據圖書館的文件，我們在廢墟南方的



空樹幹中找到了廢墟西邊入口的鑰匙。進入地下廢墟的墓室，取得了廢墟東方鐵門的鑰匙，來到沼澤東邊的廢墟。在南方的屍體中找到了地下廢墟南方出口的鑰匙。由南方的出口進入巨蛇之門，離開僧侶島回到 Moonshade。

巫師的地牢

回到 Moonshade，趁著葛陀摩根還新鮮交給 Fedabiblio，我終於得到了一本新的魔法書。而原本不屑和我交談的巫師們也立即改變態度。我買了一些常用的法術，並詢問有關我身上的 Ruddy Rock 之事。Ruddy Rock 又名 Stone Heart，浸過鮮血後便可製成 Blood Spawn，是十分珍貴的材料。Mountain of Freedom 是 Stone Heart 的唯一產地。「或許，我什麼東西掉到 Mountain of Freedom 了。」我想。

現在蛇類有了，但 Erstam 大部分的蛇牙都被偷了，我還是不能回巨蛇本島。只好再去找 Hawk 想辦法，Hawk 告訴我，他又聽說 Moonshade 南方的山區中有條地道可以直通 Monitor，但這通道被流浪漢們封起來了，他建議我找流浪漢的首領 Julia 商量。於是我們找上了 Julia，Julia 告訴我封住地道實在是不得已的事，因為地道中有鼠人族的巢穴，鼠人十分野蠻，一般人並不容易對付。就算我武藝高強通過了鼠人巢穴，地底

的高溫是沒有人可以忍受的。當然，如果我能找到解決之道，她就没有理由阻止我了。

首先我找上了人稱 Rat Woman 的 Mosh，希望能了解老鼠的特性。Mosh 告訴我一件內幕，她說綠魔導士 Columna 是她的姊妹。「不會吧！她看起來那麼年輕？」我說。「別讓她的外表騙了，她爲了榮華富貴，使用從 Fawn 城得到的 Comb of Beauty 使自己變漂亮，嫁給有錢的 Meloin，而現在又和 Torrisio 偷情，真是下賤的女人。」Mosh 十分不平的說著。

我向 Columna 問 Mosh 所說的話，Columna 一概否認。告訴 Meloin 說他老婆給他戴了一頂大綠帽還被他轟出來，唉！這年頭好人難做。不過我注意到了 Meloin 家中鎖住的地下室，趁 Meloin 沒注意時，使用雕像前箱子內的鑰匙開門溜進地下室，找到了一把鑰匙和存軸，由存軸得知一些有關 Comb of Beauty 的事。

在房間花瓶北面牆上找到了一個密門，進入後我在院子的南方找到了一口寶箱。使用地下室得到的鑰匙打開箱子，

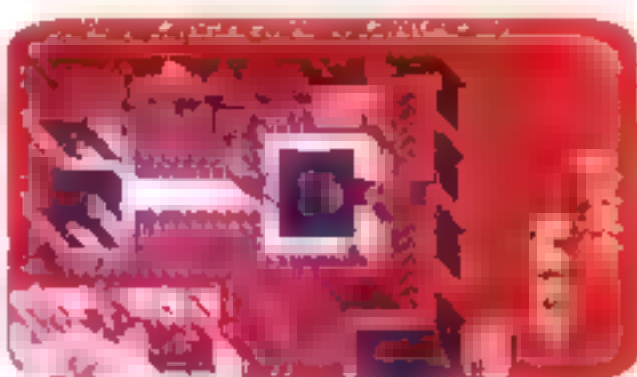


找到了 Columna 的 Comb of Beauty。失去 Comb of Beauty 的 Columna 馬上就恢復了原來的面目。把這消息告訴 Mosh 並選擇相信她，我和 Mosh 從此成了好朋友。這時 Mosh 聞到了 Shamano 背包中的魚腥味，反正食物還很多，我把魚送給她。Mosh 一

面吃著，一面遞給我一個豎琴，它的音樂可以安撫鼠類的兇性。再下來就剩耐人的問題了，正好冰法師 Frigidaz 旅行回來，也許她有辦法。

來到 Frigidaz 的住處，使用放在花瓶下的鑰匙進入 Frigidaz 的實驗室。向 Frigidaz 詢問有關耐人的法術，結果她要我午夜後再去找她。奇怪了！什麼法術要半夜才能學？

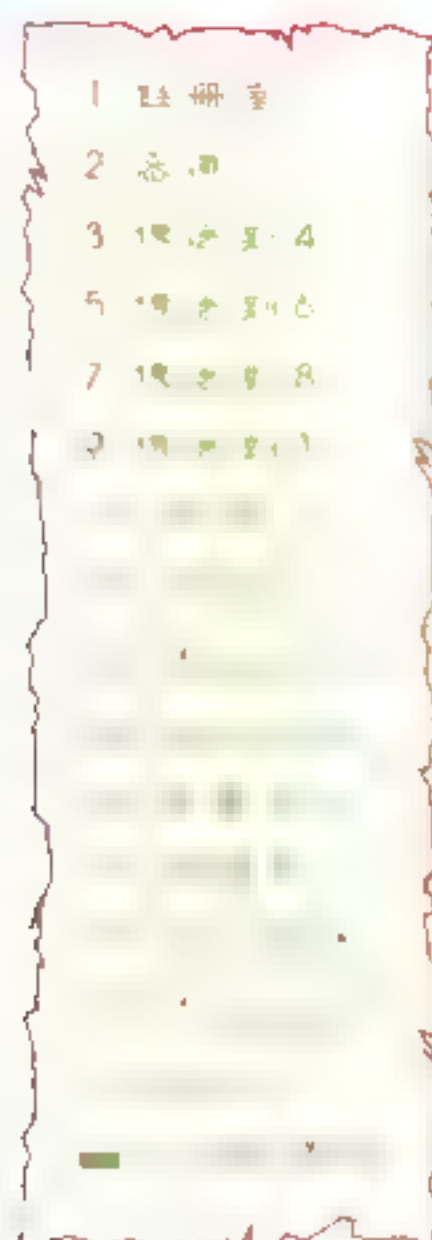
先到 Frigidaz 的寢室用毛帽換回我的魔法頭盔。我先四處逛逛，又買了此魔法。等到半夜 12 點以後，去找 Frigidaz。Frigidaz 示意著要和我單獨會談，Dupre 會帶著把隊員們都帶了出去。再來又是一番突如其來的



點過，不過我的法術呢？

一段纏綿之後，城主 Ilbercio 突然來找 Frigidaz。抓姦在床，我無話可說（Frigidaz 也未免太強悍了，竟然把兩個男人安排在同一個晚上！）。我接受了大法師會議的審判，哼！又是一個不公平的審判。其實我早就心知肚明，自從我上次殺了 Rotoluncia 後，Mage Lord 雖然表面上落落大方，實際上早視我如眼中釘。反正，欲加之罪，何患無辭？我被判有罪進入了 Dungeon Freedom。（若是女聖者，是否要來個同性戀端靠各人決定，其實 Mage Lord 早就看你不爽了，好不容易抓到的把柄，豈能輕易放過？別以爲你是女的就可以沒事。）

入獄後，有個機器人照例爲我辦了入獄手續。在它問話



圖八：Mountain of Freedom 地下迷宮

的同時，我環顧四週，全是緊鎖著的鐵門，無法出去。同時，我也注意到了機器人腰際上那把閃閃發亮的鑰匙。

辦完註冊手續後，機器人開門出來做每日 12 點到 1 點的定時巡房。我看準時機強行進入註冊室，機器人立刻要殺我，哈！用武力解決對我有利。幹掉它後拿走他身上的鑰匙和武器，在註冊室中補充開鎖器等一些必需品。這把鑰匙加上開鎖器，可以打開迷宮中絕大部分鎖住的門。



開啓從北方木牌旁邊的密

道進入迷宮。在迷宮的南方發現了幾個足跡消失於南面的岩壁中，檢查岩壁，果然發現了密道。再向南走，由 3 處的傳送站傳送到 4 處。到 5 處，一個魔法師攻擊我，被我殺成重傷後，使用傳送站逃過。追上去，到 6 處，不見法師蹤影，眼前是上回偷神機被關進來的小偷 Stefano。原來他已逃到此地了，問他是否知道出去的方法，他拍拍胸脯說沒問題。「是嗎？那你自已爲何不出去？」「這你就有所不知了，前面的傳送站有兩個開關，且必須兩個開關同時打開才能啓動傳送站，所以我在等另一個人來。當然，你沒有我也一樣別想啓動傳送站，如何？不如我們同行吧！」基本上我對這種內衣賊……唉！

如今吊哪至此有伴總比一人好，Stefano 成了我的伙伴。

在 Stefano 的指引下，我們繼續向北走，拿走實驗室裏「袋子裡的鑰匙，在實驗室北方的通道中被一個武士攻擊。咳！他手中不就是我們的惡魔之劍嗎？Arcadion 一見到我，單劍立刻脫手飛回我的手中。什麼！叫我放你出來，開什麼玩笑？給我乖乖的待著吧！由傳送站來到 8 處，用剛才得到的鑰匙打開西邊的門，殺了骷髏龍後，用同一把鑰匙打開南方小房間的門，在箱內找到了東邊的門的鑰匙。



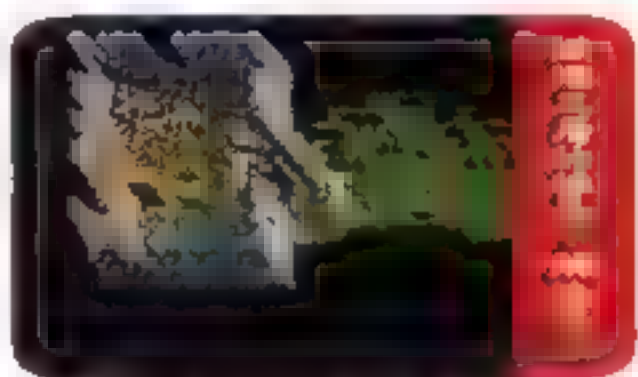
來到 Stefano 所說的傳送站，「準備好了嗎？」「一切OK！」「好，一、二、三，拉！」兩人同時打開開關，啟動傳送站，傳送到10處。使用附近找到的遙控衝卷軸，啟動輪軸放下木橋。

走到12處的控制室（各拉桿的功能如圖八），先打開東方女孩的房間，她要我讓她見她的黑馬。打開黑馬的房間後，女孩慘死在馬蹄之下。用女孩身上的鑰匙打開倉庫的箱子，看看卷軸。好像不能讓女孩和馬見面的樣子，可惜已經來不及了。拿個傳單放在快餓死的兔子面前餵牠，牠回送我一束花。把花送給需要花的流浪漢，爲了感謝我，他買死爲我修好傳送室的拉桿。

由傳送站傳送到野外有個拉桿，扳動它好動出口的開關。不久一股魔法力量把我傳送回控制室，扳動出口的拉桿離開控制室，由13處離開。傳送到14處後，南方似乎是條無止盡的通道。

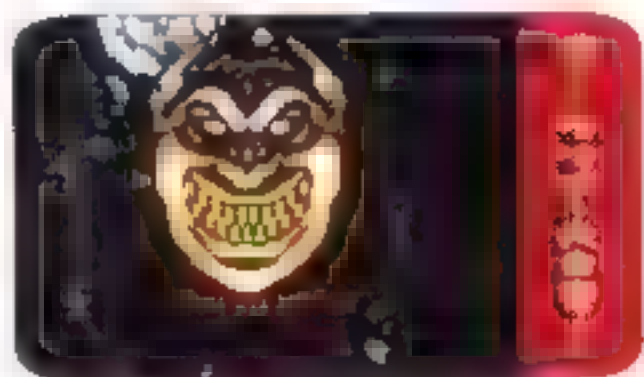
「那不是我們剛才的腳印

嗎？」Stefano 指著地上的腳印。原來這是條被詛咒的通道，我們根本就在原地打轉！於是我們放棄向南前進，在右邊的牆中發現了密道，離開通道向南來到了一間掛著一個鈴鐺的房間，看看牆上的牌子，寫著：「敲鈴，服務就來。」不過，好像沒什麼用。難道我要被困在此地嗎？忽然牌上的文字變，仔細一看，寫著：「摸到鈴，放你自由。」哈！何難之有？在武士測驗中我早就玩過了。



做個三層的梯子，我們被傳送到18處。牆上寫著「死亡選擇」，在幾次嘗試之後，發現西邊的通道才是生路。當然，我們也受了點傷。順著通道前進，我們在一個房間內，受到一個法師的攻擊，不但全身魔法保護力搶不人，被魔法震上

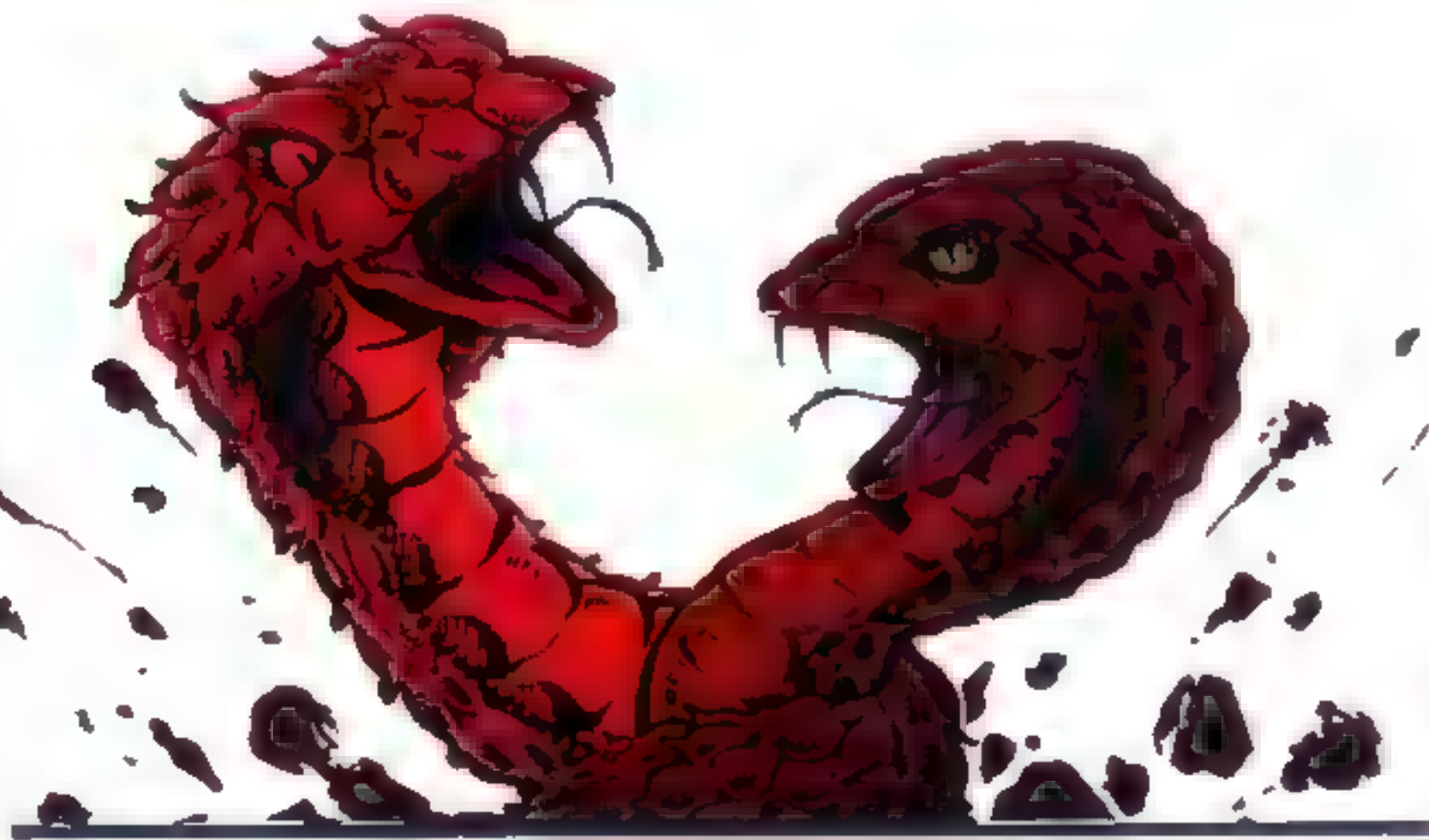
的落石使我遍體鱗傷。我從沒遇過這麼強的對手，眼看快要撐不住了。看看手中的單劍，Arcadion 又在叫嚷著：「放我出來！」。看來沒辦法了，用盡最後一分力氣轉動劍上的寶石，



放了 Arcadion，頓時火光四射，法師當場被炸個粉碎。Arcadion 的力量竟是如此驚人，我開始後悔放了它是否是個錯誤？

在那場爆炸中，單劍斷其衝損壞了，而我也力竭昏倒在地。Stefano 背著我逃出了 Mountain of Freedom。（如果你在遇到法師之前，已經釋放了 Arcadion，在遇見法師時，它也會回來「報恩」。）

P.S.，這當中除了文章提到的門外，其他的門都可用那鎖匙或註冊機器人身上的鑰匙打開。



天外劍聖錄（簡稱「天外」）自從推出以來，掀起了一股熱潮，連原本未曾接觸電腦遊戲的消費者，也紛紛加入這個斬妖除魔，捍衛人間的神聖行列。只是不幸的，由於兩名作者皆為game齡十年以上的「骨灰級」玩家，玩過不少國外知名的RPG，為了貫徹他們的理念，就「稍微」將他們所經歷過的各種挑戰，放入了「天外」中。雖然說這些機關謎題，比起國外一些高難度的RPG，算是相當「仁慈」的了，但是卻苦了不少新手，以及剛接觸RPG的玩家。筆者在玩過「天外」全程數遍之後，覺得還是有必要將一些要訣公佈出來，以免到處都看到被砸壞的鍵盤、顯示器，甚至電腦等。

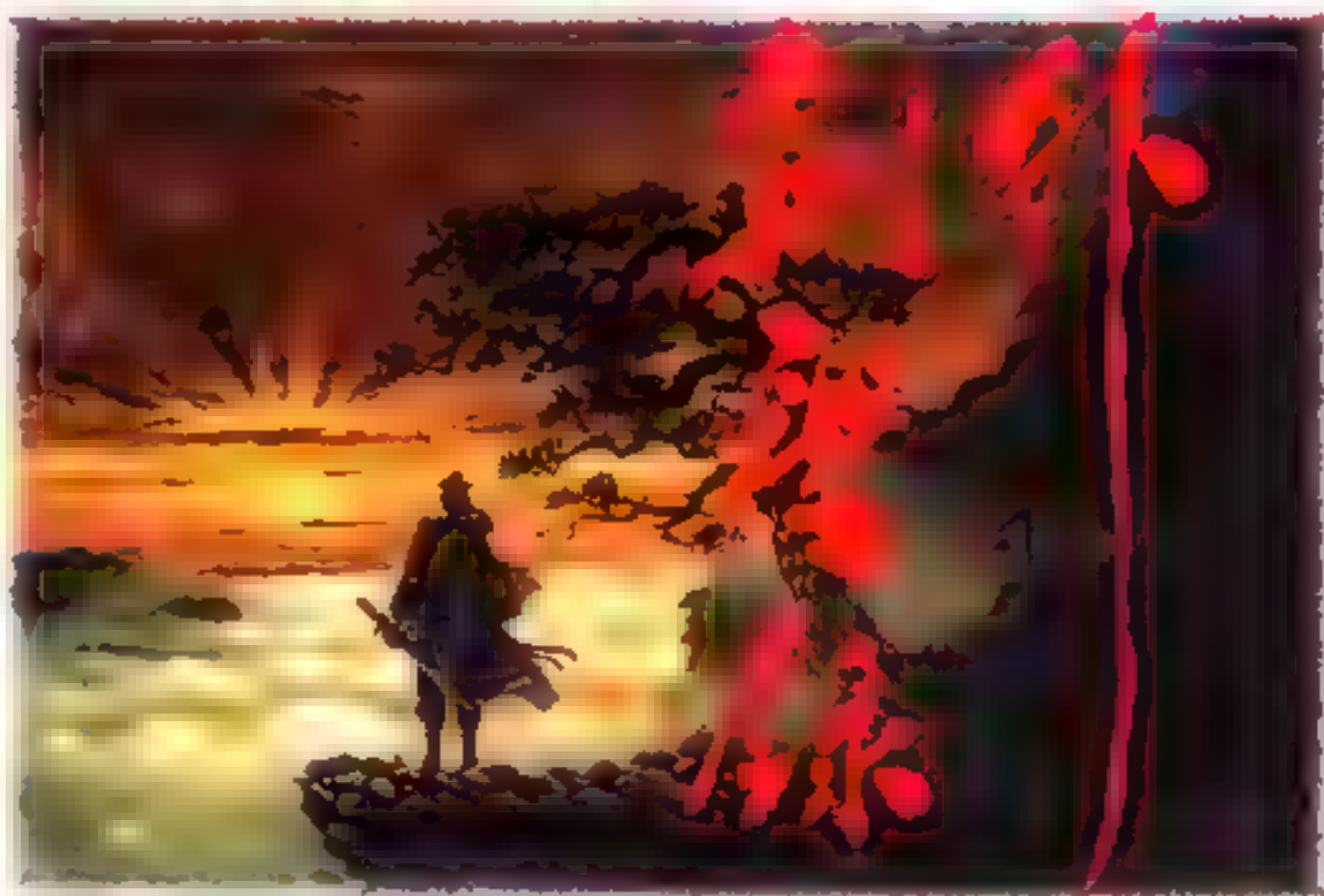
經過考慮之後，筆者決定以問答的方式來做提示。一來可以簡單扼要的幫大家解決某些問題，二來也免得主編說我寫長篇攻略虧財。以下是筆者所整理出來的，較有可能發生的問題，希望多少對大家有所助益。

Q 嗯……進入平德鎮之後，接下來要作什麼？

A 首先你應該先跟路人交談，多多瞭解目前的環境。還有別忘了在天黑之前，先到雜貨店買些火把，待會用得著的。不說聲謝謝嗎？

Q 為什麼我老是打不贏陳亭化身的羅鬼？有啥較容易

詳細攻略地圖，請查閱
本期隨書附贈之地圖集



完全攻略



取勝的方法嗎？

A 這個問題倒是頗為棘手……由於羅鬼的攻擊力相當強大，因此你必須靠身上所攜帶的金創藥來回復體力，最好「生命」值在15點以下時就使用。另外一般攻擊對他並無多大效用，因此你得用御劍術來攻擊。戰鬥前記得先儲存進度，再多試幾次。若是運氣好的話，或許可以很輕易地擊敗羅鬼。

Q 奇怪了，為什麼我老是打不中敵人？

A 嘿！這可關係到好幾個因素：

● 精力消耗過度。若是精力轉變為灰色時，將無法使用特殊攻擊，一般攻擊的命中

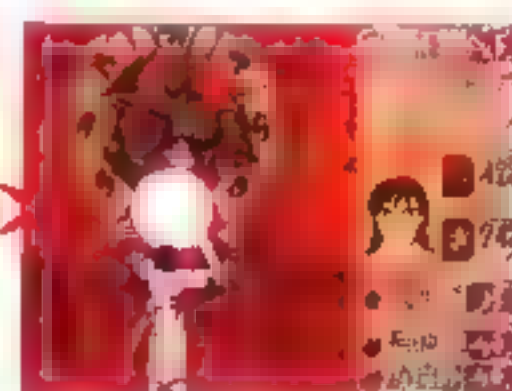
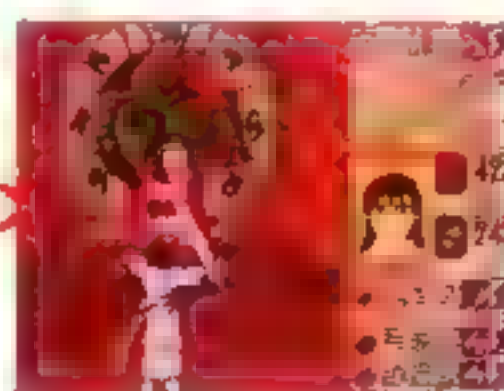
率也會略為降低

● 一般攻擊不易擊中。若是楊承武不易擊中敵人時，就使用御劍術，命中率將比一般的攻擊高出許多。

● 敵人的等級和敏捷比你高出許多。這時盡量避免與其作戰，等到你提昇到足夠的等級時再行挑戰。

Q 喂！當我進入陳家地窖後，為什麼所有機關都開過了，還是無法出去？

A 睜大眼睛，注意到東南方的角落沒有？那裏，是有一灘血跡嗎？若是你已經打開所有機關，就試著撞撞那附近的牆壁，便可以找到直接通往秘密祭壇的所在。



Q 好啦！陳家的事件解決啦！接著我要做什麼？

A 那就去拜訪鎮上東南方的住戶，他會告訴你有關鎮北森林的事，隨後你便可以離開平德鎮，去鎮北森林探險了。

Q 我在鎮北森林的西北方找到一間土地廟，有什麼新奇有趣的東東嗎？

A 你得先回平德鎮問問來轎，他會要你去問武器店的王鐵匠有關紅衣妖人的事。向王鐵匠問過之後，便可以去一探土地廟了。對了！別忘了順便問他有關精鋼長劍之事，以後可大有幫助。接著你得去找東南方的王婆婆，她會要你救出她的孫女婷兒，並送你一塊玉佩。千萬要記得拿，否則以後會有大麻煩。

Q 噢！為什麼我一轉動香爐，就會出現鬼女來攻擊我，然後就無法進入了呢？

A 因為你已經觸發機關，使得整個入口封死，這是為了防止外敵闖入所設的機關。正確的方法？你不是曾在路上擊敗三個紅衣妖人嗎？是否撿到一張寫著「空山藏孤月，寒月映雙潭」的字條？這個頗怪的句子，是打開分壇入口的正確方法。正確的轉法是：左邊轉一次，右邊轉兩次。正確的話，鬼女便不會出現，而分壇入口也自然就會打開。別忘了轉動香爐之前先儲存，以免後悔莫及哦！

Q 哦！原來這裏是分壇。那進入分壇之後，我好像看到一位大哥被關在牢房內，有沒有什麼法子救他出來？

A 看不出你倒挺有正義感的。那個人便是你往後的親密伙伴顧正剛，所以也不能拋下他不管。首先你得到東北方某個房間內的寶箱拿取牢房鑰匙，隨後到西南方扳動機關，以開啓西北方牢房入口的門。最後別忘了在東南方的箱子拿取舊手斧，再去營救顧正剛，若沒有這把舊斧頭，他可是不會加入的，到時你還得帶著這把斧頭到森林入口的小屋找他，可是多添了些麻煩。

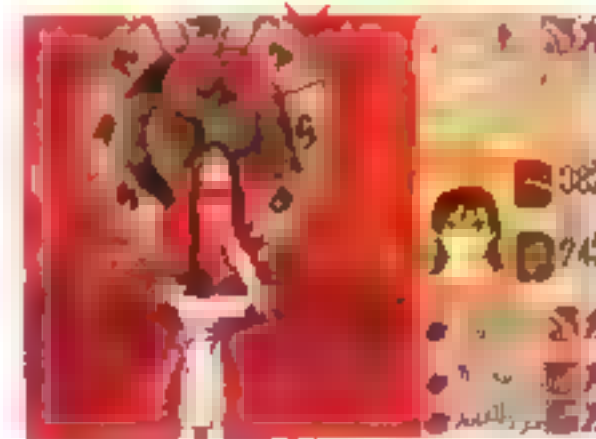
Q 為什麼在分壇第一層西北方，有個房間的門無法打開？我記得所有機關都開過了！

A 那是個較特殊的地方，其開啓法往後自然會知道。現在你先別管它，從東南方的樓梯下去即可。

Q 我好不容易才找到最底層的三個首領，可是為什麼那個叫什麼……譚豪的，卻老是打不死？是程式有BUG嗎？

A 譚豪是該分壇的壇主，由於擁有「血鎧妖法」，尋常攻擊無法傷他分毫。還記得王婆婆給你的玉佩嗎？在進入戰鬥後立刻使用玉佩，可以破除譚豪的護身妖法，然後收拾他就易如反掌了。

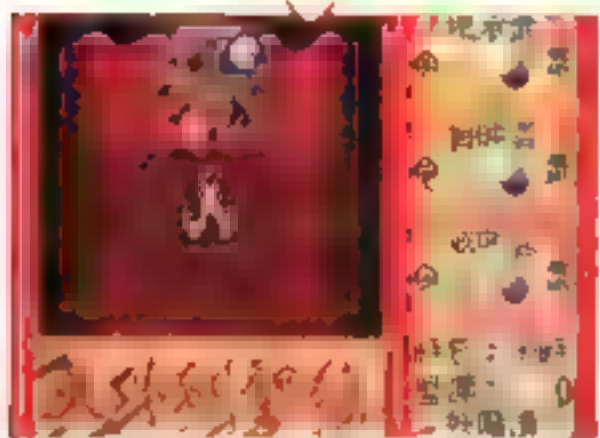
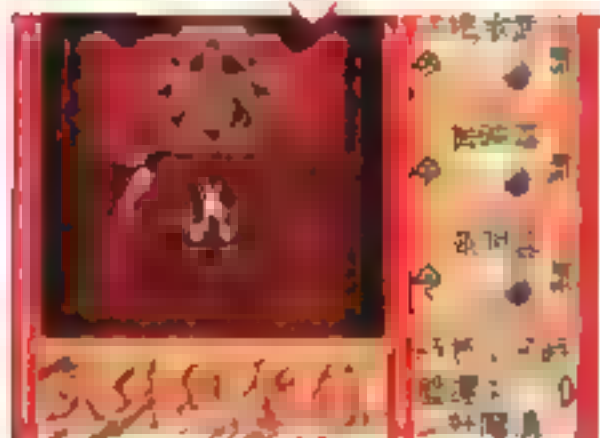
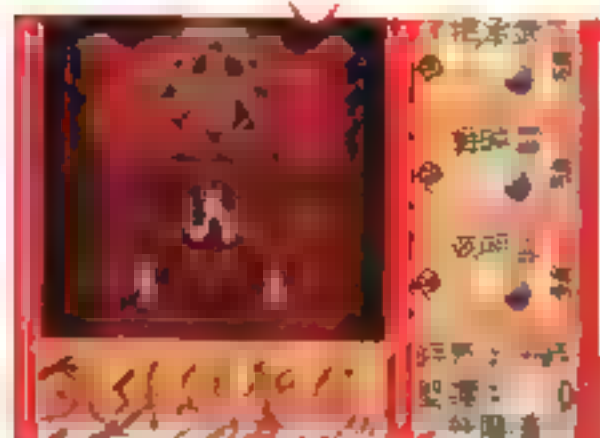
Q 為什麼打敗譚豪等一千惡賊之後，沒有辦法通過最



北端的那扇門？

A 看到大廳中央祭壇上的妹妹嗎？那就是婷兒，可別想丟著人不管便溜之大吉。怎麼救？首先你得先拿取北方的所有寶箱，其中有個物品，便叫做醒神香。拿著這項物品在婷兒的頭部位置附近使用（可能得多試幾次），便可救醒婷





兒，隨後她會給你一把鑰匙，便可以打開北邊的門了。

Q 我在奉安城找到了雷明，可是他所說的雷秘傳要到那裡找呢？

A 別急，只要你到了總壇，自然可以在某個房間的寶箱中找到。雖然你本身無法使用或轉賣，但是只要回去還給雷明他可會重重地酬謝你的。

Q 為什麼我進入總壇第一層之後，有些門無法打開呢？

A 你是否注意到，這一層有兩間看來無法進入的房間，而房間內都各有一個啟動機關的拉桿呢？找不到門進去？別被騙了，這個地方跟陳家地窖那裡一樣，得撞撞四周的牆壁，才能找到入口。再提醒你一點，其入口在房間的兩側。

Q 麻煩又來了！為什麼總壇第一層南方有一個中空的房間，但是中間及西邊房間的門卻都無法打開呢？

A 這裡算是考驗你的觀察力了。你是否注意到，在這一層的某個房間，有一個牆壁突出呢？再仔細瞧瞧，牆上是否有何玄機？檢查看看吧！注意！一定要很小心地搜尋，才比較容易找得到哦！

Q 真是的，我在總壇第四層經過一個有許多火堆的房間後，剛走不了多久，又被一扇門阻住了，但是卻找不到任何機關可以開啓。

A 恭喜你！這可是「天外」最多人問及的地方，看來你也被卡住了。在有火堆的房間到那扇門之間的通道，不是有條岔岔的死路嗎？注意其岔頭，有個和第三層同樣的機關，可別漏過了哦！

Q 噢！總壇第五層中間通道的門，為什麼也無法打開呢？我已經啟動了所有拉桿，但是仍無法有所進展。

A 和前兩層相同，也是那種幾乎難以辨視出來的石鈕機關。機關的啟動位置，差不多在西南方的某間隔間之內，好像是在某通道盡頭的牆上。

Q 為什麼我無法傷到幽教主股大滅分毫？要如何攻擊他才能獲勝？

A 哦！這裡是劇情安排，你就順其自然吧！等到你的隊伍被打敗了之後，自然會有人來救你一命的。提醒你，別改無敵哦！否則你就完了！

Q 好不容易破了血陰教總壇！不過趙靈源所留下的小屋鑰匙，有什麼用處呢？

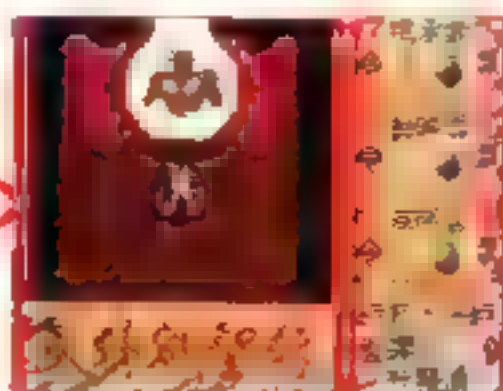
A 這把鑰匙是用來打開趙靈源所住的山中小屋。不過你現在去了那裡也是沒用，等到劍塚過了以後再說吧！

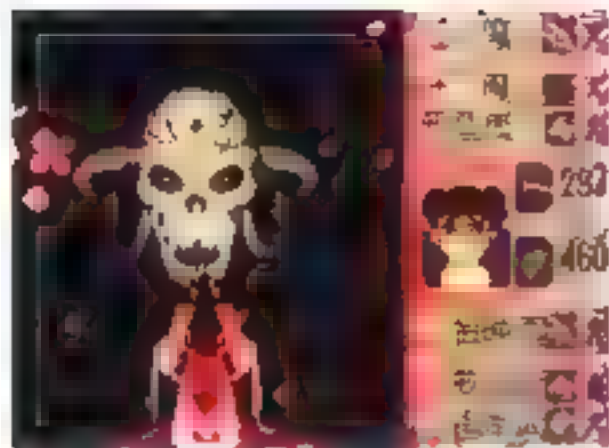
Q 月蘿利好像呀！有沒有較簡單的方法可以打敗她呢？

A 還記得打敗股大滅時所撿到的輝日之劍嗎？此劍專剋屍體鬼魂類的怪物，對月蘿利時，可以發揮強大的力量。另外你有找到破瘴符嗎？它也可以使那些不死系的怪物，造成相當重的傷害。有了這兩項物品，再練到二十幾級以上，應該就沒啥問題了。

Q 我依照了「所言」，解開了八卦機關，並打開了某扇門。不過……那門究竟在那裡？我找得快發瘋了！

A 你在進入蜀山派秘穴時，不是由太清觀左邊的入口





進入的嗎？現在你已經打開了左邊的人口，趕快回去睡睡吧！

Q 為什麼我一進入大清觀右邊的入口，卻又發現無路可走了？我被耍了嗎？

A 可別誤會！還記得丁二所交付的「左上方用腳輕踢」之語？你只要在該通道的西北方盡力搜尋看看，或許會有新發現。

Q 來到劍塚後，為什麼只見一座小祠堂和一塊石碑？要怎麼進入劍塚內部呢？

A 可別小看該石碑，此乃「開劍冢」，算是劍塚入口之機關。你得先在這裡使用紫雲劍，才能夠打開入口。月羅莉曾提到過，難道你都忽略掉了嗎？

Q 好不容易才進入劍塚，但是卻被一道門扉擋住去路，卻又無機關可以開啓。

A 這時記得走出劍塚，然後葉明蓉會出現，在告訴你

大段話之後，再給你一把小鑰匙。不過要注意，這段話之中，包含著八卦迷宮的破解順序。

Q 我要在這八座迷宮之內作啥？路徑複雜，又有強悍的心魔，我實在撐不下去了。

A 這八座迷宮的破解方法，為依照葉明蓉給你的順序，依序找到並啟動迷宮內的八根石柱，便可打開緊密的太極，通向下一層。別忘了八個迷宮中除了各有一根石柱之外，還各有一座石碑。記得去查查石碑上所記的文字哦！

Q 打開了太極後，我來到了下一層，但是為什麼走來走去，都又回到原來的地方？

A 這是座八卦迷陣，若沒有按照正確的路徑來行走，會永遠無法走不出去。你是否還記得在八座迷宮內找到的石碑？將這些文字拼湊起來，便可以得到正確的走法。不之其含意？例如說，「始終為火」，即代表一開始及最後一步，都要有南方（火位）。「火後為澤」，則配合上面的句子，便可發現在走完第一步之後，接下來往西方（澤位）。以此類推，共需九步才能走出迷陣。

Q 找到劍聖之後，是否有什麼重要事物可以拿取的？總不成只是到此一遊吧？

A 除了用白紙和墨汁拓印下來的拓本之外，你還得找到九天神印及秘術卷軸。這兩

項物品分別放在劍聖的書桌上及左邊儲藏室的架子上。另外別忘了多帶點東西回去，反正放著也是會朽壞，倒不如用來對付妖魔，還比較有價值些。

Q 焦韻要我找出譯本，但是要如何找到它呢？找得我焦頭爛額的，實在

A 還記得趙鐵樹所留的小片鑰匙嗎？現在可以到那裡看看，他能夠在屋子內的某個地方找到你想要的。很好找的，別擔心！

Q 我終於爬上了鬼陰峰頂，但是要如何才能打開妖魔道之入口鐵柵門？

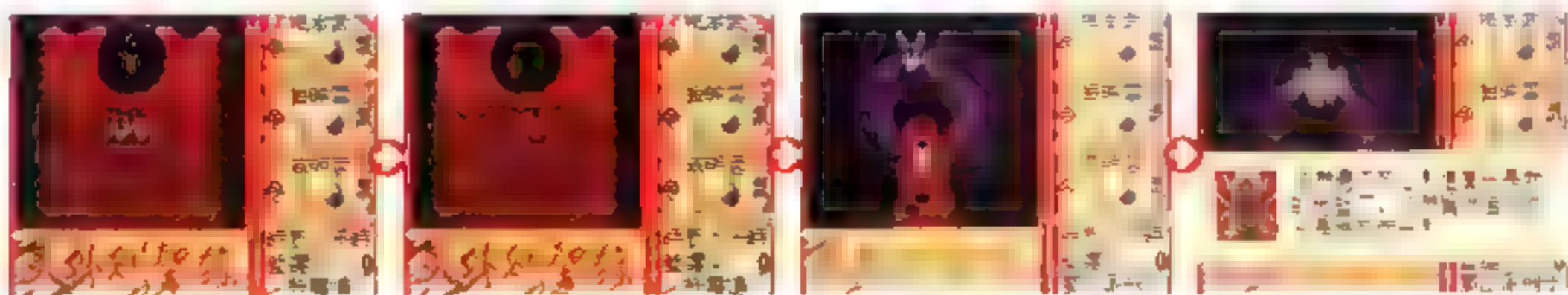
A 門上不是有兩個凹洞嗎？試著將兩顆神珠放進去，只要位置和順序對的話，便能夠解開這「陰陽絕天印」。

Q 為什麼我在妖魔道繞了十天，還是到不了最底層？實在很累啊！

A 妖魔道中有很多岔路，而且還有秘道（就如同陳家地窖般），必須小心謹慎，才能走到最底層。其中最底層與其它層的不同，在於最底層不顯晦明，而其它層則為黑暗地帶，需要用夜明珠才能照明。

Q 為什麼我無法傷害邪皇鬼？要怎麼對付他呢？

A 你忘了「五行封神印」之事嗎？得先用秘術卷軸解開五行封神印，才能傷得了邪皇鬼。要是你忘了拿，就趕緊回劍塚找找吧！



王子和公主從此過著幸福的日子？

波斯王子 II

《影子與火》

完全攻略



古堡廢墟

由A開始，向左到B走到下層，向左幹掉所有的鬼頭，再向左喝掉大理石後面的生命藥水，回到B走上層，再來是遊戲的第一大難題。注意所有鬆動的地板，向左到C中間柱

子的正上方，退到左邊地板的邊緣，起跑，跳到D的馬上，離開古堡，直奔鳥人聖地。



B

A

C

D

[K]

[B]

[D]

[E]

[C]

[A]

[H]

[F]

[I]

[G]

[S]

[Q]

[P]

[O]

[N]

[T]

[U]



[V]

[R]

[B]

[L]

[K]

[I]

[H]

[F]

[G]

[A]

[C]

[D]

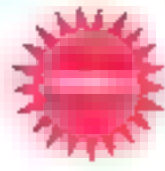
[M]

[J]

[E]



鳥人聖地

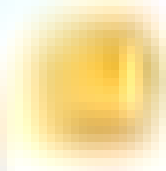


[J]

由A到B結束，由A向有到達C右邊的平臺，本關的捷徑是向有跳到D，使左邊移動的地板掉落，幫你打開開關，再從右邊的旋轉地板到B過關。由C的平臺左邊直接掉下來到E，先到B開門，向有直到F，向下到G，先到H開G左邊的門，再到I注意移動的地板，喝下藥水後向有到J，向上爬到K，向有到B過關。



鳥人聖地



由A開始到B結束。由A向有到C，爬到D再向上到E，踏左邊的開關到F，跳到右邊，向有到G，中層右邊倒數第一個地板不能踏，喝掉生命藥水後向上到H，踏開上層中間的開關後，向有快跑到I，在左邊的門未關上前進入門內到J，向I到K，中層左門的開關在L，進門到M，向上經N、O到B，踏最右邊的地板打開左邊的門，向有到P，由移動的地板到Q（注意，右邊移動地板不可使之掉落，否則等下回來就打不開B的門了）。到R後向I到S，向有到T，先從右邊之開門落到U（附，在此註兩下使I層右邊的地板掉落，回T，向有邊，開U爬回L，入連從剛才造出的開門落到下層逃離陷阱，向有到V跳上跳到右邊，向有邊移動之地板，等到這就可打開左邊的門，回Q，向下到P，到中層先壓I右邊的開關，再壓左邊的開關，打開B的門，[可B過關]。



這傢伙的活力還真高強

鳥人聖地

本關由A開始到B或C。
本關一共有三條路徑，因為本關沒有生命藥水，故筆者只說明最短之路徑，其他路徑只做提示說明。由A向左到D，向卜爬到E，向右直到F（注意：在D處E有很多踏板會使鐵門關上，阻止王子前進。），F下層右邊的開關可打開到C的門，向石到C，使用魔法藥水會出現一個小人幫王子打開過關的門。其他路徑提示，使H下層的地板掉落可打開H上

層的門，I左邊門所有開關在J下層中間、J上層左邊、I下層右邊與K下層右邊，I上層門之開關在M下層，N上層門的開關在N上層，F上層中間或I下層右邊。B過關的開關在O上層。



3

J I K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



有情人終成眷屬！



好無辜的表情

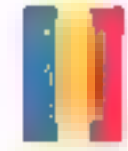
終於露出獠牙了



聖地人

[illegible]

眞假王子



「 i 」驗出，「因到」 i 的塔樓「 A 」，在「 i 」 A ，進入「 i 」 A ，
黑黑 Jaffar, Jaffar 見到「 i 」 A ，在「 i 」 A ，進入「 i 」 A ，
，要破解 Jaffar 的，見到「 i 」 A ，在「 i 」 A ，進入「 i 」 A ，
人擁有了「 i 」 A ，在「 i 」 A ，在「 i 」 A ，在「 i 」 A ，在「 i 」 A ，
最後， i ，要解「 i 」 A ，在「 i 」 A ，在「 i 」 A ，在「 i 」 A ，
「 i 」 A ，使「 i 」 A ，在「 i 」 A ，在「 i 」 A ，在「 i 」 A ，
脫離他身體了， i ，使「 i 」 A ，在「 i 」 A ，在「 i 」 A ，在「 i 」 A ，

過！唔！知道生命重水化重要了哩！），如果的馬著
了路線的話，那麼生命值應該足夠了！如果自是
提，使生命不足！唔！記，那麼你就看到！袖
足生命，！的敵人笨笨的，！要使出人力攻擊就
回事，易解了。！有利！，使！月！破！的！一個！
，第四個旗！是！Jaffar 寶！，已傳遞到！，！，！
Jaffar 寶！！了！到！一！，！到！！Jaffar
寶！！一！，！人！到！一！，把！的！有！，！機
的！比！人！！Jaffar 寶！



190
 110
 40
 00



般允許，人們雖更願以比較高、不適當、或假裝難題為題外，75分鐘的限額其實並不罕見。而且作者認為， $20\sim 30$ 分鐘更可節省許多時間。筆者建議，在學習科目中，你會有更好的成績。



时空英雄X

十月份正式上市



驚心動魄的逃亡



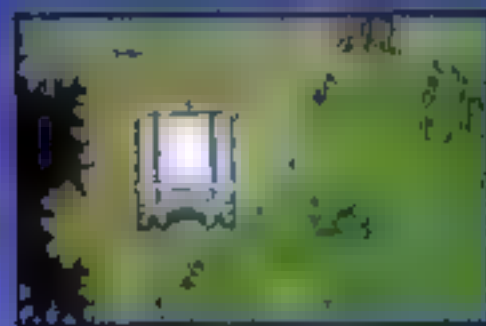
穿越時空，異域探險



華麗的羅馬建築



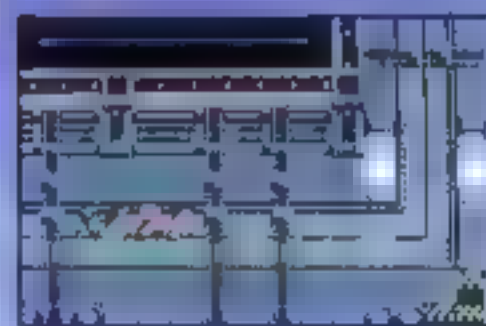
一目了然的狀況欄



神秘的上古文明



該增加何種技能呢？



先進的科技文明？



同伴陣亡，以牙還牙

1. 嶄新的戰鬥體系的RPG：

- 一由技能值決定角色的武器使用及殺傷力，法術的學習及涵蓋面，以及特殊技能的效果。
- 一由時間系統控制速度，速度快的角色，出手次數較多，不同於輪流方式的攻擊法則。

2. 三個不同文化，地形的世界，組合式機關及對答式的待解謎題。

3. 8種不同系統構成34種魔法和特殊攻擊。

4. 10種戰鬥及一般技能—300多種武器、防具及消耗性彈藥可供選擇，猶如真實狀況一般。

5. 角色的配備狀況以圖像顯示，一目了解。



普克豆工作室
台北郵政信箱117~28號
TEL (02)7031856

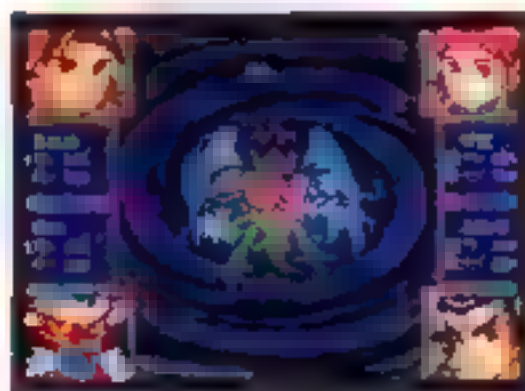
香港地區總經理
Compart Software(HK)LTD.
TEL 3854865

10月22日正式推出

萬里長城



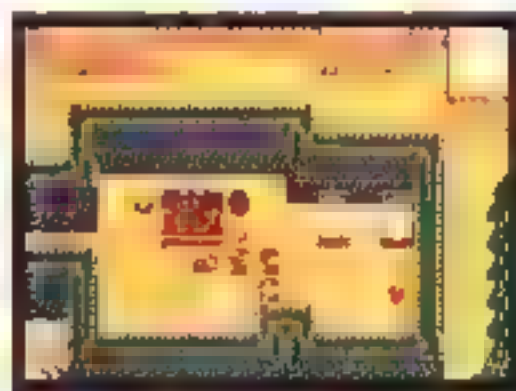
知識型角色扮演遊戲・個人電腦適用・需硬碟 VGA



■採用640*480高解析度表現方式，大記憶容量高難度系統



■高水準、大膽配色、獨創之怪獸造型



■精緻之地形CHIP製作與編排

超大規模的知識型RPG 風格獨特，你非玩不可

萬里長城之邊城奇俠製作理念

一・大規模中文RPG之製作

遊走畫面數目 1200個電腦全螢幕

迷宮數目：22

村莊數目：17

地形CHIP數目：3000

怪獸數目：140

NPC數目：100

佔用磁碟容量：14MB

對話字數：六萬字

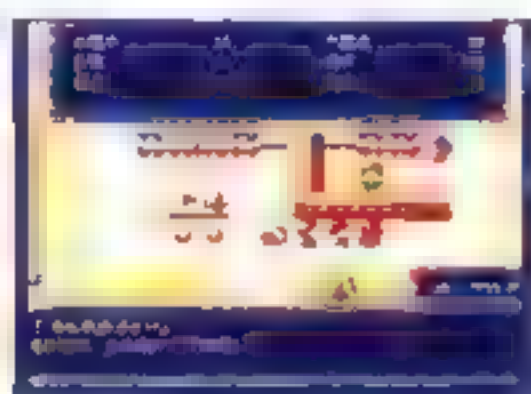
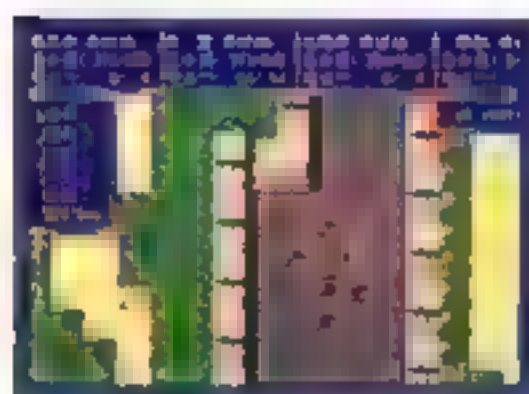


二・把最好玩的部分留給玩家

(1) 不採用密碼保護

(2) 去除練功的痛苦

- a. 不須練功就可以升級至與大魔頭對決。
- b. 只有迷宮才有任意出現的敵人，原野上之敵人以事件安排出現。



(3) 最爽快的戰鬥系統

- a. 精緻的戰鬥背景。
- b. 簡明的命令系統，多變的武器、法術特效。
- c. 大量而細膩的怪獸造型，保持戰鬥的新鮮感。
- d. 簡短的雜兵戰—回合制，總攻擊。
- e. 二十幾場驚心動魄的大魔頭對抗。

(4) 隨時隨處記憶系統，確保玩家心血。

(5) 耗時數月精心製作，厚達一百頁，價值250元之長城圖鑑（照片式攻略地圖）協助玩家冒險歷程的記錄。



三・“視覺”美感之追求

四・配合故事環境之背景音樂

五・完整且充實之故事內容

(1) 超過六萬字之故事對白。

(2) 超過一百場精采NPC自動演出，例如

- a. 駕凌雲飛馬穿山越嶺，穿梭雲間。
- b. 人、魔相戀之凄美的愛情悲劇。
- c. 雙龍將不計犧牲的豪情壯志。
- d. 利用人性弱點的陰謀詭計。
- e. 神偷妙手空空的特技演出。
- f. 奇俠劍客的豁達豪邁…不勝枚舉。

(3) 故事摘要：

現代人物李莫奇無意中觸動古物，救了龍神之女紫萱。經由時光轉移回到兩千多年前秦始皇時代之萬里長城。其目標在尋找傳說神器—龍紋寶鼎，用以衝破魔界力量，救出受困龍神，且一併揭開秦始皇修築長城，廣收天下兵器鎔鑄十二金人，搶奪寶鼎之謎。故事中間穿插邊城四奇、雙龍將、神偷、王盤老仙…等等精采情節，自始至終絕無冷場。



龍緣科技

DRAGON MEDIA CORPORATION

台北中興 東區 四七五五樓之一
顧客服務專線：(02)5778104
劃帳帳號：1713270-7

客官們

請讓我們為您老伺候一段

流傳在清末民初的俠義故事！



- 人物設定重個性而重玄血，喜肉 喜笑和皮，可在螢幕上看到每名敵人、裡頭各種妖怪，
- 黃飛鴻成名絕技「十字拳」五仙八卦槍、佛山无影腳等皆可即時施展，
- 實地大氣無敵拳王及交鋒「打雷」下「暴雨」戰雲翻、壯那陣戰雲翻、巧妙融入其境，
- 黃飛鴻愛雅風采「十二樓閣」神韻和「七環爭鳴」臉、栩栩如生、顯明神色顯真
- 小橋流水、江闊瀑布、大小場景皆有其美感、上百種物品、各各好用，
- 廣仁愛、驅土匪、懲貪官，充滿俠義之心的黃飛鴻將如何一一解決？
- 以多座高樓并排構成、層樓建築，並以和句字體表現外勢，



軟體世界

智冠科技有限公司

代理製作發行



原著改編

射鵰英雄傳

一個武俠冒險故事

過招畫面



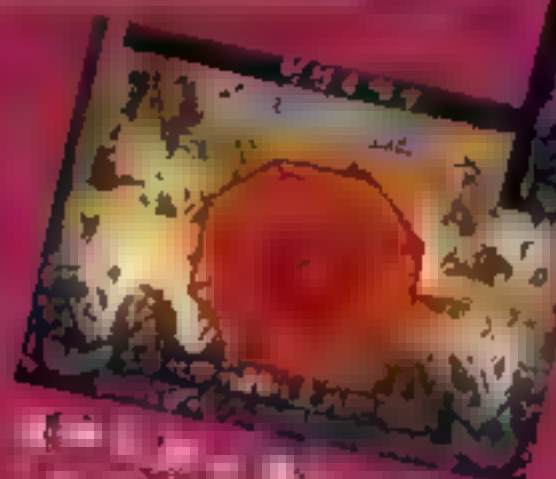
王處一VS童蒙上人



梅超風VS洪七公



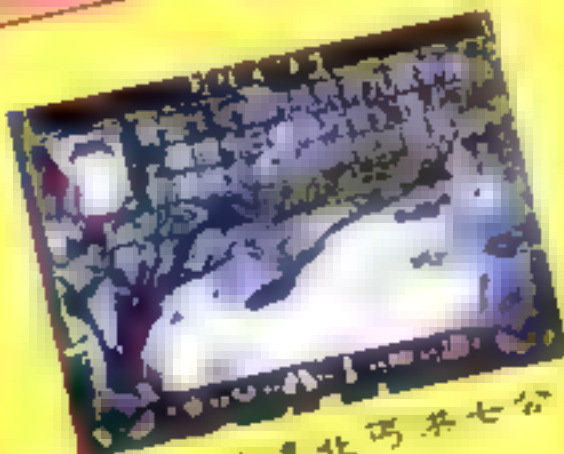
謎題出現



奇緣巧遇



智降龍十八掌



過北丐洪七公



和老頑童周伯通結金蘭

男女情愛



比武招親



穆念慈大衛上比武招親



桃花島郭靖、歐陽克共爭一女

玩者將扮演郭靖，實在感受這些情境！
一套36冊價值新台幣一萬元的金屬武俠小說要送給你！只有十套！機會不再哦！



射鵰英雄傳



卓小寶的個性可愛及她是在死寂達生的“本事”，還有離經判道的行事方式，讓許多金庸迷愛極印象深刻。現在，改編成PC遊戲的「鹿鼎記」將為您帶來

什麼呢？笑料、智鬥、機智和一雅正的議題，還有一點點的……，總之，小寶的本性表露無遺啦！歡迎期待佛萊丁的角色扮演遊戲。你就是主角哦！

► 卓小寶



妓院出身的清純小子，因緣際會捲入江湖幫會和宮廷內閣的恩怨之中。

為人機靈，但不肯用心習武。靠小聰明渡生死關頭如家常便飯。女人緣極佳，難得常無故而來，有數位良親的老婆！

► 順治之子。於

次經督蒙古排政時與鐵鈔太監的小寶，二人結成“不打不相識”的好友。

武功純真防身，但比小寶好上一點點；為人英明幹練是個英明的好君主。但極欲剷除天地會，卻使小寶為難……



▼ 黎紅

有蘇州第一勇士之稱，權高位極，不把康熙這小孩皇帝看在眼裏。但最後卻被另一“小孩”——小寶所殺。



第十八

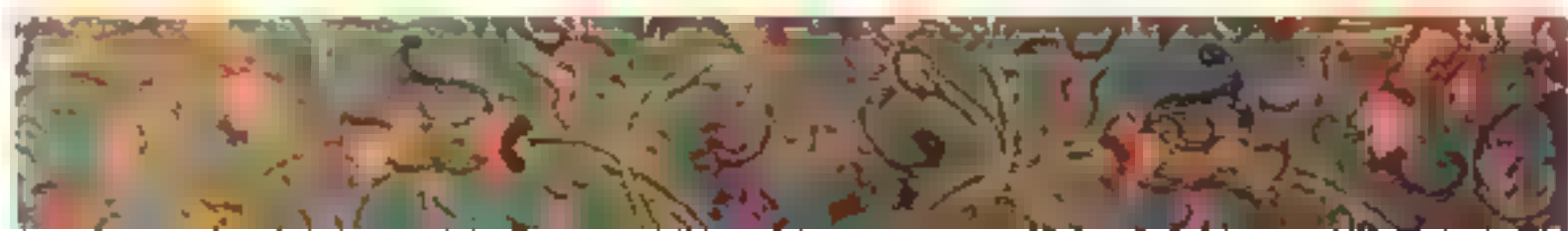
小寶在妓院裡認識的“朋友”。一人結伴交師，一路互相扶持。

史一卷「五虎將門」去，武功不算好。



◀ 蘇麻丹

入宮中多年，仍與皇太后，私下交情甚厚。指使「金蛇纏臂手」為神龍教辰辰龍底的。和海太富有場精非死戰！(詳見遊戲動畫)



大明英雄傳

龍騰天下

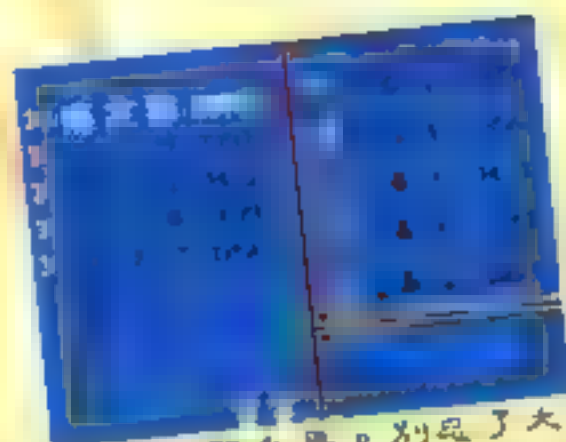
萬丈英雄氣，懷抱凌霄志。田野埋祥麟，鹽車困良驥。
何年龍虎逢？甚日風雲際？文種枉奇才，大和屈具器。
揮戈定太平，仗劍施忠義。蛟龍潛淺池，虎豹居閒地。
傷哉時不通，未遇真明帝。



劇情開始共有四階段，包括元末至正十年，至正十八年，至正二十三年及明初洪武元年。玩家可以挑選不同主公及年代開始遊戲。



災禍隨機發生，水災、蟲災、旱災，老是在兵荒馬亂的時刻來襲蹂躪。



開戰前先分配兵馬。別忘了大軍開拔，糧草先行，糧與金都要帶足。



身為主公的您，必須為老百姓打著民生問題，保衛疆土，也是不得已的。



「人事」是頂大將在手，君主心安。天下將領重要的，請隨時關心。選手下將領，善用其長才，必要時成貴利請挖別人的大角也可以。



一言不合，主將單挑，誰先被揮下馬，就敗！此為計謀之一。



招募一下有功將領，魅力及忠誠度會大大提升哦！



圖中弓箭形游標表示目前在「射箭」的狀況下，另外還有決戰、逃跑等攻守方式和人攻、水攻、奇襲、離間等數條計謀。



軟體世界

智冠科技有限公司 代理製作發行

為感謝大俠捧場購買「大明英雄傳」，特聘北京老字號糕點大師傅手工精製一組「明代風雲人物」送給您，抽獎詳情請見遊戲內包裝。

武林奇俠傳

有個 Game 在未出售前令我欣喜若狂的恨不得它早點出售，而在我又高興又興奮的心情下買回家一試後，又讓我心痛不已，痛的是我荷包中的「銀子」又白花了，這個 Game 也許你並不陌生，它就是武林奇俠傳。

這遊戲的包裝很有古典的味道，讓人覺得確實有江湖武林的氣息，在載入時也

不會令人覺得空虛，雖然它只能讓玩者載入三次（有點不太合理），在片頭的動畫也表現得可圈可點，但提到遊戲流暢度實在是糟透了（簡直快令人吐血）！畫面的捲動不但遲緩加上主角行走時的速度過慢，令我在玩此遊戲時痛苦不堪的想把鍵盤給砸了。想到這裡我的心情又激動了起來，有時候我想說不定蝸牛爬的都比畫面中的主角快呢（太誇張了一點）！再說遊戲中像打擂台似的戰鬥系統更讓我眼忙腦亂，不知所措，不說招式繁多，記憶艱難外，更要時時注意人物的動作，不然，哇……！

總而言之，這是個創新的武俠 RPG，但筆者給讀者一個建議：如果你是個急性子的玩家，你並不適合這個 Game；反之，筆者倒覺得可以一玩試之，畢竟它是個與眾不同的作品。

● 吳政潘

魔法門 III

從魔法門 II 開始，我就打心底喜歡上魔法門（雖然魔法門 II 因生字太多，而我的英文程度又很破，終於被我永存於後宮……錯了！是 Disk Bank 中）。去年聽說魔法門 III 幻島歷險記中文版上市了，二話不說，立刻捨了三百八十大洋衝到經銷商去。嗯！中文化的感覺實在不賴，至少不

再有對牛彈琴（電腦對我這隻牛）的感覺，雖然簡字甚多，但也減低不了我的興趣。

對我這種懶得畫地圖，又想嘗試 3D RPG 的人而言，自動繪圖功能真是再重要不過了，例如魔眼殺機玩得讓我眼睛「脫窗」，記憶衰退，精神恍惚，只差沒有送醫急救了！（隱月傳奇也沒有自動繪地圖功能，實在 @ 幟 \$ % …，看來又要發病了）據我所知，從魔法門 II 就已有自動繪圖功能了（只要隊中有繪圖家），對一些 RPG 老鳥而言，也許幫助不大，但對我這大懶鬼可真貼心。

謎語是我對此遊戲的一大痛處，例如：「什麼東西只能上下移動，不能左右移動？」我不能答電梯嗎？古鹿族連太空船都發明了，怎會沒有電梯？為何一定要是樓梯？另一點，我認為敵人雖不很厲害，但技能好像太老奸了！例如巫婆只不過下了個咒，我的武器就全失效了！非得大老遠奔回神殿不可！

總歸起來，我對此 Game 是愛恨交加。聽說魔法門外傳已經上市了，所以再舊事重提一下！

好了，廢話不多說了，我要趕快去搵……啊！不！是去買一套魔法門外傳了！唉！也許這正是魔法門所無與倫比的特殊魅力吧！

● 花生

飛行 B-17 堡壘

B-17 飛行堡壘這款遊戲，可說是模擬遊戲中的一項創新之作，一改傳統空戰模擬遊戲的模式，故頗受到筆者的喜愛。親自指揮十名共同出生入死的伙伴，真有一種深入其境的真實感，相信玩過了 B-17 的玩家們，亦有相同的感受吧！

「Bandits at 5 o'clock high」報出了方位及高度，

儘管機槍彈量選擇 Historical Ammunition（有限彈藥），筆者仍猛敲著空白鍵，因為在那種情況下，不是你殺人就是被殺，哪有閒工夫去管彈藥？待目測敵機是否進入射程再開火，這才是節省彈藥之道。

B-17 的壓軸戲當然是轟炸敵區，當提示燈亮起後再過 15 ~ 20 秒，才是真正的投彈時機。筆者初次轟炸時，因太在意投彈時機而忽略確認目標，誤投的後果，相信諸位玩家都相當清楚。B-17 這款遊戲少了語音效果，實為美中不足之事，但建議諸位玩家不妨用自己的金口來代替語音。例如投彈時，筆者就曾叫道：「That's it！That's it！Bombs away！！」或是擊落敵機時則狂喊：「I got it！I got it！Yahooo——！」相信這會使玩家玩得更入神！

筆者相信不少玩家會為自己的「愛機」取名「Memphis Belle」，因為孟斐斯美女是出了名的座機。筆者則偏愛「Mother and Country」，祖國號在該電影英烈的歲月中，處女航時就被「K」成兩半（看過的人都知道），故筆者在此為祖國號重新伸張公道，不然，片中祖國號的同志們都會死不瞑目。

最後，筆者願所有 B-17 的空戰迷，皆能順利完成 25 回任務，光榮返國。

● 徐深源

鐵路 A 計劃

現在市面上的電腦遊戲中充滿了一股濃密的殺氣，創世紀大陸正上演著聖者與守護者的戰爭。就在同時他們腳下的世界（冥河深淵）正在進行著永無止境的殺戮；另一個世界內爆發了第二次世界大戰，生靈塗炭。就在這個時候出現了一個風格清新的鉅作——鐵路 A 計劃。

剛剛接觸到此遊戲時，便被它那精美的 3D 造型所吸引了，它不但容易上手（因為經過中文化）且又操作方便，使它立刻佔領了我的硬碟。鐵路 A 計劃所以能高居排行榜之上，就是因為它不僅能圓了各位玩家當市長的美夢，也可以安慰一下因玩股票而深受創傷的人

(因為可用 Save and Load 指令作弊)，更可以讓無殼蝸牛嚐嚐炒作房地產的滋味。

一天早晨我推開窗戶，吸了一口台北市「新鮮」的空氣後，發下重誓：決不讓心愛的都市變成這副德行！此後在努力建設的過程中，大多利用商業大樓來增加工作機會，並儘量減少工廠的設置。在筆者苦心經營下雖然現在城市的面積還不及地圖的五分之三，但人口卻已有近十萬人，且子彈列車也已在大量製造中。

雖然城市是屬觀光型但俺還是不死心，便在子彈列車的軌道附近積極開發，不久電腦也有樣學樣的建了幾幢高樓。正當心中暗自竊喜時，突然覺得那些高樓風水不好，定神一瞧那些房子剛好把子彈列車的軌道擋個正著。不過沒關係我有的是錢，把它買來再拆即可，不料他死都不肯賣，於是我把鐵路截斷，火車移走，停止原料供給，車站關閉，趕走居民（就是買下土地）只差沒派 F-16 來轟炸，還是不奏效，畢竟子彈列車就在家門口真是太棒啊！

還好有開天闢地幫的相助，終於讓筆者免於「精神分裂」的浩劫，所以讀者如果想玩戰略計劃的話最好去弄一套開天闢地的資料片，否則松山療養院又要多準備一張床了。

P.S.：1 最後這個城市也因人為不當操作而成了第二個亞特蘭提斯。2 將體育館建在湖邊，「照理」地價會上漲數倍。

●陳謙

吞食天地

吞食天地是個模擬歷史的精彩遊戲，由黃巾之亂到統一中國，在這段不短的過程中，當然酸甜苦辣都有啦！趣事多得令我差點笑得「絕氣」。

話說關羽們一路風塵僕僕，來到了揚州城。呂布帶了幾個頭腦不錯的「菜鳥」駐守在此，和他們一打就是「千日之戰」，

糊塗的我竟忘了使用七星劍，直到全軍幾乎完蛋了，才想起它的存在。幸好，呂布最後還是加入了，但是其餘的「菜鳥」竟然打倒了我！在重整軍隊後，心裡想沒了呂布，你們活不成了！再度來叫陣，二軍一對上，我的眼睛睜得好大——呂布又出現了！你一個，我一個，同樣的人實力卻差很多，真是讓人哭笑不得。

打敗了司馬懿，愉快的我並不想馬上結束，就在附近走走吧！以我目前的實力，遊走全國没人是對手，所以抓了一堆「爛貨」。看他們可憐，就答應讓他們加入吧！可是帶著真是礙手礙腳，只好來到編成所，將「爛貨」們丟入名單中。閒著也是閒著，查查我們有什麼同伴吧！正在一查看大家實力的時候，某一頁中的張昭竟有十幾個！仔細查，還是沒錯。提出三個走在隊伍前面，實在是……哈哈！可愛得不得了！如果以五個張昭去打司馬懿，又不知是如何呢！

●K.K.

楚漢之爭

自從楚漢之爭2出片之後，楚漢之爭1相形之下，可就不怎新奇了，但筆者卻從中發現許多有趣的地方，願與諸位玩家們共同分享。

遊戲中兵分天下，在剛開始如果選擇劉邦為首領，若別國馬上進攻你，那必定難逃一「死」，聰明人必定選擇項梁，不論兵力、財力、開發度……等，沒有他國可比得上，可是若以項梁一統天下，與史實不合，便又覺得非常奇怪，若又等到韓信出世，韓信智勇雙全，萬夫莫敵，幸好劉邦處有位高智商的人才，Do you know？他就是張良，只要兵力十足，出征時錢財多帶一些，派出一些高智商的人，在對戰時，使用策略、招降、擒將，不但兵力不損，又可增加將領，一統天下之日想必只是時間的問題。

筆者辛辛苦苦的玩著，還得挨著父母罵，若運氣好還有得商量，存檔；若不好時，當場兩耳光下來，馬上關機，那時覺得十分「鬱卒」。趁著四下無人，父母不在，好好地玩它……哇！過了、過了，終於一統天下了！可是結局模糊，看不清楚，一下子就結束了，辛苦的代價竟是這樣！結局若能以動畫表示，那可能就比較完美了。朋友！加油吧！可別像我一般。

●黃國勝

快打至尊

在幾個月前看到了快打至尊的預告海報後，覺得這個遊戲很棒，於是就把到電動遊樂場打電動的錢省下來，作為買 Game 基金。等快打至尊出了之後，就不用天天跑遊樂場去打快打旋風了，也不用怕被少年隊抓到，太帥了！

千等萬盼，終於買到了這一個遊戲，太高興了！

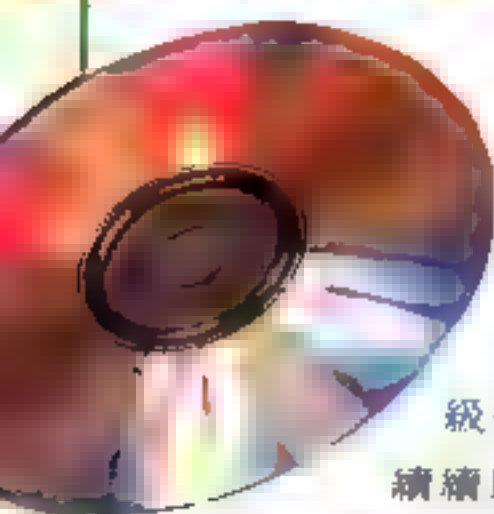
快打至尊的畫面很精緻，且還有幾句語音，整體來說還不錯，但是我在進行遊戲時，每次都會有這個困擾：當好不容易打敗了其他八個挑戰者，向第一個魔王挑戰時，這女魔王也沒什麼招式，可是只要被她空摔一次後，就會被她一直摔，一直到死為止，連喘息的機會也沒有，太誇張了吧！還有魔王在我們頭頂上也能摔，眼看就要贏了，魔王卻連續空摔我數次，使我「壯志未酬身先死」，我氣得差點腦充血！

重複玩了數次，結果還是一樣，而我的鍵盤也快被我毀了，還是好好保護吧！要不然到時候又要買新的，為了一個遊戲？！太不值得了吧！

一口的怨氣到這也吐完了，氣也差不多消了，於是我要放下筆了，再去電腦前完成我的壯志，後會有期！

●彭軍力

不吐不快



時 間 過 得 真 快，

一眨眼暑假便已結束，各級學校也都陸陸續續地開學了。勤

快一點的學生朋友們想必在這段假期中賺了不少打工費，除了拿來繳學費之外，是否正為剩餘的錢要如何應用而傷腦筋呢？別考慮了，現在正是為您心愛的電腦昇級的時候了。在別人閉口閉口多媒體之時，您還不趕緊加裝光碟機，那可就落伍囉！

前兩期筆者已經為各位介紹過 Virgin 的第七位常客與 Curse Of Enchantia 這兩套光碟遊戲了，不曉得您玩過之後對它們的評價如何？這次我們換個口味，要介紹給各位玩家的是 LucasArts 的瘋狂時代 CD 版。它的磁片版已經由國內松崗公司於暑假中發行了，如果您尚未購買而且又有光碟機，那請您等一等，CD 版比磁片版多加了全程語音，不曉得的很可惜呢！

這些問題稍後再來討論，先看看故事內容比較要緊。

話說瘋狂科學家弗瑞迪·艾迪生創造了兩隻狀似章魚腳的生物，一隻是邪惡又愚蠢的紫章魚腳，另一隻則是天性善良的綠章魚腳。這一天它們倆又偷偷溜出了博士的實驗室。愚蠢的紫章魚腳因為口渴，喝下了工廠所排放的廢水，可怕的是它居然變成了個超級天才，而且還生出了兩隻手來，這次邪惡的它竟口出狂言要「征服世界」！所幸艾迪生博士發覺了它的陰謀，於是他就把紫章魚腳和綠章魚腳抓了起來，準備把它們關到冷藏室冷凍起來。

另一邊我們的主角—電腦天才柏納迪正與他的室友胖子知言以及有點短路的拉愛小姐在家裡窮磨牙，突然一陣急促的敲門聲，原來是小老鼠帶來的綠章魚腳的求救信，不知情的柏納迪一時義憤填膺，誓要救出章魚腳們，於是便帶著知言與拉愛出發了。

柏納迪一行人到達艾迪生博士的瘋狂大樓後，人就分開來尋找章魚腳們，聰明的柏納迪很容易便找到了它們，並解開了它們的束縛，紫章魚腳獲救之後，丟下一番莫名其妙的話便離開了，這時候柏納迪才發現不對勁。不久博士帶著知言與拉愛回來，但已經來不及阻止柏納迪了。沒辦法，博士只好搬出尚在實驗階段的“時光廁所”（不要懷疑！），想要把柏納迪等人送回過去，以便阻止紫章魚腳喝到有毒廢水。

沒想到艾迪生博士用來做啟動裝置的鑽石竟是冒牌貨，在傳送當中假鑽石因負荷不住巨幅的電量而報銷了，結果將知言送到了兩百年前的美國開國初期，在這裡知言遇到了欲櫻桃樹的華盛頓總統、放風箏發明了電的富蘭克林等人，拉愛到了兩百年後章魚腳統治的時代，還遇到了老得鬍子都白了的紫章魚腳，而柏納迪則回到了現代，許多上集出現過的人物都會一一現身。

。現在問題來了，“時光廁所”需要電才能發動，而啟動裝置又要直



瘋 狂 大 樓 II 瘋 時 代

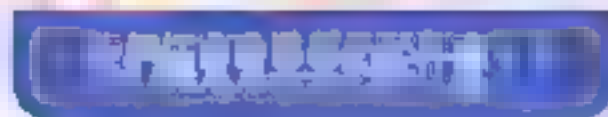
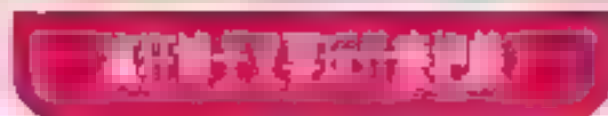
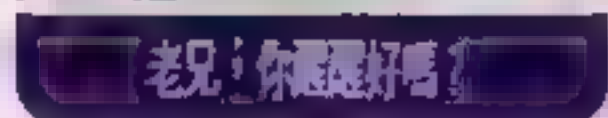
鑽石才能驅動，柏納德二人要如何解決自身的難題並拯救世界呢？

瘋狂時代是 LucasArts 五年前的舊作瘋狂大樓的續集，筆者當年並沒有玩過這個遊戲，不過 LucasArts 的設計師們想得很週到，爲了彌補部份玩家的遺珠之憾，特別在這集中加入了前集的完整遊戲，只要到怪人艾迪的房間中，使用桌上

式很熟悉，基本上都是以滑鼠來操縱主角們的行動，在螢幕左下有九個常用指令，當滑鼠移到畫面上特別的物品上時，可以使用的指令便會以較高亮度的方式來提醒您，此時只要

上，因爲有可能某人在這個時代急需某種物品，但卻只有另一時代才有哦！

喜歡看美式卡通影片或漫畫的人，本遊戲正是爲您而設計的。整個遊戲的構圖全都是以強烈誇張手法做出來的，不管遊戲劇情如何，光看那些人物們誇張的表情，突發的動作就已經令人捧腹不已了。例如玩家太久沒有動作，邦吉便會



的電腦便可重溫舊夢了。

基本上本遊戲屬於爆笑型的冒險遊戲，各位玩家如果看過「回到未來」系列的電影，必定會對本遊戲發生共鳴，尤其是這種必須在複雜的時間通道中傳來傳去的方式，若沒有點點時間感，還真會連貫不起來呢！

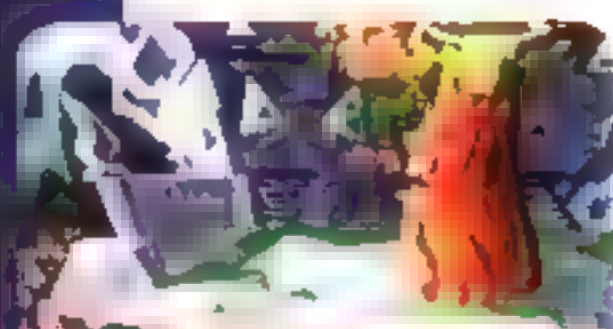
玩過亞特蘭提斯之謎的玩家一定會覺得本遊戲的操作方

按下滑鼠右鍵就可以執行這個指令了，當然有些關鍵物品也必須要試試一些其他指令才行。遊戲初期玩家只能操縱柏納德一人，之後有時必須轉到兩百年前的邦吉身上，有時又必須跳到兩百年後的邦吉身

抓抓肚子，或者從口袋中掏出漢堡來大咬一番等等，令人不想笑都不行。

至於音效、音樂那正是光碟軟體的拿手好戲。瘋狂時代除了支援專業配音的全程語音之外，各種特殊音效也少不





《猴島的詛咒》



《猴島的詛咒》



《猴島的詛咒》



《猴島的詛咒》



《猴島的詛咒》

了，如章魚腳走動時那極拔吸盤的聲音、開門聲、汽車喇叭聲等等都是，搭配上胖子細言低沈的語調、柏納通誇張的聲音、拉夫帶著神經質的女高音，令人感覺宛如在欣賞一部卡通電影一般。而音樂方面，從 PC 喇叭、聲霸卡、聲霸卡、Roland 到 General MIDI 簡稱（GM），全部都支援到了，筆者比較過聲霸卡與 GM，覺得還是 GM 較能發揮出遊戲音樂的水準，當然一分錢一分貨囉！遊戲中的背景音樂有些聽來相當耳熟，配合遊戲的情境，算是十分的貼切。

也許您對冒險遊戲不是很在行，每次都得要靠攻略才能完成遊戲，那麼本遊戲也替您準備好攻略本了，在包裝中除了使用手冊之外，還外加了一本完全攻略，雖然這個遊戲難度不算是很高，但若真的不幸卡住的時候，還是很有幫助。

的。這片光碟片上除了瘋狂時代之外（佔了兩百多 MB，當然絕大部份是語音），還附贈了亞特蘭提斯之謎、Sam & Max、星際大戰——帝國大反擊等遊戲的 Demo，尤其是後者，完全以數位影像錄製，質



Sam & Max 的展示畫面，感覺如何？

有同步語音，相當的精彩，萬不可錯過！

筆者實在很懷疑，LucasArts 的編劇們是不是人？否則怎麼會有那麼多天馬行空的怪點（包括那三部“時光旅所”）。平心而論，這個遊戲實在找不出什麼缺點了，但有

一點筆者一直很懷疑的，就是為什麼每次光碟版的遊戲有了語音之後，便不再有文字同步顯示？從紗之器到本遊戲，這一點一直都沒有變，至少應該是可以選擇的吧！無論如何，只要您英語程度稍好一點，這種簡單的英文應該是難不倒您的。



光碟王人

沒有絢麗的色彩

沒有誇浮的辭藻

PC GAME設計基礎

使你踏出成為 Game Designer 的第一步

《你安於只是當一個PLAYER的現狀嗎？》

如果你也想做一個設計員，卻又不知從何著手，

跑遍書局，買了一大堆書卻仍然不能滿足需求……

不妨參閱本教材吧，我們以系統化的方式講述VGA系列遊戲軟體基本技巧，

請看看這些內容（僅部份而已）：

抓取 13h 模式圖形

顯示 13h 模式圖形

抓取 12h 模式圖形

顯示 12h 模式圖形

PE2 上抓取中文

顯示中文

13h 模式下顯示中文

產生動畫的方式

電腦動畫原理

顯示單、複數角色

軟體捲動背景

硬體軟動背景

控制動畫角色

控制 PC 喇叭

控制聲霸卡

控制滑鼠與搖桿

鍵盤原理與修改

幾種產生亂數的方法

本 CAI 主要是介紹 GAME 製作上的一些基本技術，大致內容就像上文中所說的，針對時下最流行的 VGA 相容遊戲，分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的程式設計要點。PC GAME 設計基礎包括書本和磁片，方便互相對照印證，書本厚達 594 頁，磁片則有 1.2M 軟式磁碟片三片，檔案近百個。本 CAI 最大的特色是以系統化的方式解說

當今 VGA 系列遊戲的製作基本技巧，讀者了解之後可以在這個基礎上進一步自行發展出各種型式的遊戲或是其它應用程式。為了速度及其它的考量，程式全以 Microsoft 組合語言撰寫，讀者最好多少具備一些組合語言基礎，不過我們對程式指令也做了詳細透徹的註解，因此本 CAI 也是徹底了解 PC 和學習組合語言的練功教材。

● 訂購方法：坊間尚未發售，暫只接受郵購。



：每套訂價新台幣 1,500 元，包括掛號包裹等一切費用在內，以劃撥方式郵購，也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比劃撥快些收到我們寄出的包裹。



：郵資的關係，每套售價港幣 470 元，請就近到郵局申購匯票，以航空信寄來。



：請先來函或來電查詢。

郵政劃撥號碼：17072888

地址：桃園市永康街 35-6 號 7 樓

收款人：許宗禎

查詢電話：(03)337-8559

金銀金銀大

$\frac{1}{2} \left(\frac{1}{2} + \frac{1}{2} \right) = 1$

讓您的多媒體世界“聲動”起來

Golden Sound - PRO 16

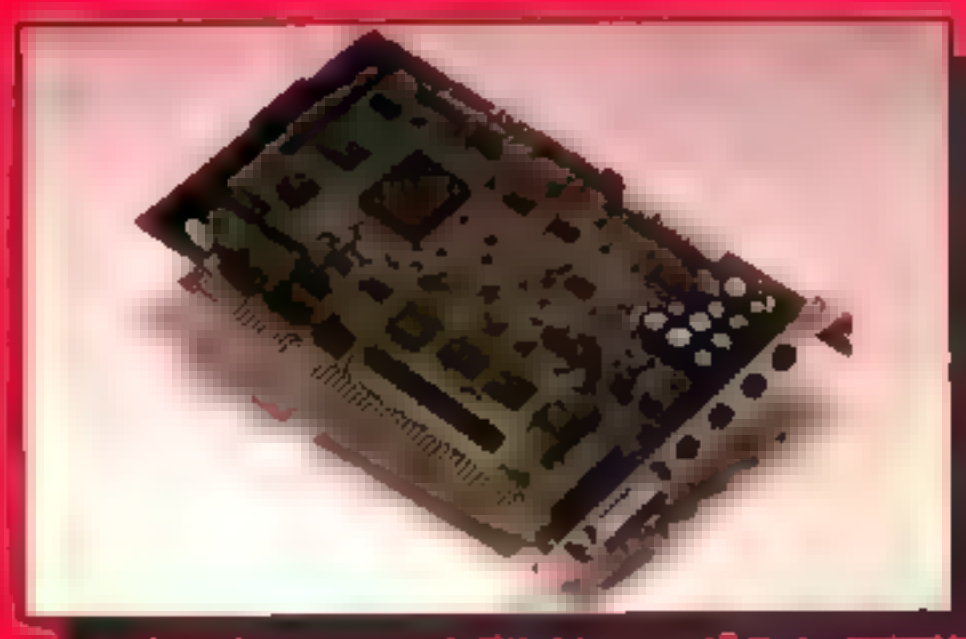
Figure 1. A schematic diagram of the experimental setup. The subject is seated in a chair and views the target through a video screen. The target is a light source that is visible through a video screen. The target is a light source that is visible through a video screen. The target is a light source that is visible through a video screen.

$\frac{1}{2} \times 2 = 1$

1. 输入: $\langle \mathbb{N}, \leq \rangle$ 上的一个子集 S 。
 2. 输出: S 的最小元。
 3. 算法: 从 S 中取出一个元素 x ，然后检查 x 是否是 S 的最小元。如果是，则输出 x ；否则，继续检查下一个元素。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

而與波長相稱的濾掉細濾波機 (high-pass filters)，高频信號充整不失真。



HEARING IS ENHANCING

Super Drive 三合一 CD ROM 驱动器



On Board

MITSUBISHI LU002 & LU005

●內建混音器 (Audio Mixer)
●有溫控、EQ、3D 聲效與「靜音」、「靜音」兩種
●LINE-OUT 輸出，提高音源豐富性
●多音、EQ 選擇，調整性 100%

IRQ	3, 4 and 5
DMA	1 and 3

1/0 Panasonic 220h and 240h
1/0 SONY-NEOSON 330h and 340h

動益獨家提供多廠牌、多合CD-ROM同時支援技術



唯有勤食 **SUPPER DRIVER** 三合一 **CD-ROM** 驅動卡 才是所有 **CD-ROM** 連結問題 最完美的解答

香港總公司：香港北橋道中環長壽163香港打鐵及鐵
 TEL：(02)964-7056 FAX：(02)961-9586
 台中分公司：台中市青島路二段207巷13號二樓
 TEL：(04)255-3841~2 FAX：(04)252-6819
 高雄分公司：高雄市建國二路2號十樓之一
 TEL：(07)223-4000~9 FAX：(07)223-4950
 桃園縣代理：桃園復興路慶發有限公司
 中壢市中興路二段101號
 TEL：(03)457-7645 FAX：(03)457-7646
 新竹代理：新竹科學園區德信股份有限公司
 新竹市光復路一段137號
 TEL：(035)772-794 FAX：(035)770-540



諾亞方舟の狂想曲

讓啓亨影霸卡超級豪華版，使你成為神話中的主宰。

如果當初諾亞方舟內所載的是6腳彩色斑馬，螞蟻般大小的人類；有翅膀的大象……等等。那世界會變成怎樣呢？啓亨影霸卡超級豪華版無限延伸您的想像空間，實現您童年的夢想。啓亨影霸卡超級豪華版，可接各種影像源（如 TV、VB、Video）；您可任意格取影像，並隨心所欲修改它。利用Video mate回錄至錄影帶內再配上優美的音樂與文字，這樣您就可做出一卷卷屬於您的神話故事。且內附Tuner box具有全頻、雙語之功能，並符合NTSC及PAL規格。使電腦變成生活一部份，讓您成為神話中的主宰。



**啓亨影霸卡
超級豪華版**
(內附 Tuner box)



建議售價：\$1,280 (含稅)



出版公司 軟體世界
本文作者 LUCIER

叛變克朗多 (Betrayal at Krondor) 是由 **Dynamix** 所出版的 RPG，劇本則是由 Riftwar 系列小說作者 Raymond 所主撰；根據本遊戲的設計者之一 John Cutter 表示，當初製作的理想就是希望叛變克朗多（以下簡稱「叛」）能成為 Riftwar 系列中第一本以電腦形式表現的小說；而這個製作小組所呈現出的成果的確是相當令人驚訝的。

硬體需求

本遊戲的硬體需求相當的嚴格，若玩者的記憶體低於 995000 Bytes，則部份音樂就會被取消；硬碟空間至少需有 13M 以上，因「叛」的 Save 檔相當龐大，如需保留多重進度的玩者有必要再空出更大的空間。

在音效方面，CM-32L 的表現並不非常搶眼，只能算是陪襯紅花的綠葉；支援 Sound blaster 系列的音效卡則偶爾可聽到一些短暫的語音。非常奇怪的是筆者手上的 Pro audio Spectrum 在戰鬥時的音效（如閃電、揮砍時金屬撞擊聲）反而很差，有時會被音樂蓋過去，而且一點也沒有專業錄製的感覺，CM 32L 在戰鬥時的感覺則很逼真。

叛變克朗多



由於魔法的效能曾被扭曲，其真正的原因仍無所識。到了某一個程度，它可以撕裂空間，短暫的製造出一個裂隙：一條通路，通往未知之地。

（錄製不如合成？！）。

筆者在新 Game 介紹中提到的製作開機片的功能雖然只適用 Dos 4.0 版本以上，但它的能力則可以把 640K 的空間擠至 619K，同時自動將你的音效卡、滑鼠的驅動程式 Load high，但 **Dynamix** 曾提到在某些機種上這項功能會失效，不過就筆者的機子和另一台 386DX-33（這是我們主編的機子，避吧！）來說並沒有這種問題。而滑鼠雖然不是必需，但缺少了它卻會極為不便。

小說似的章節劇情

「叛」最根本、結構性上的改變就是：遊戲是以九個章節來區分的，而且沒有任何的時間限制。以遊戲中第一章的劇情為例，剛開始的狀況是固定的，你有三名隊員，而完成第一章的條件也是已知的——護送隊員抵達某座城市。但條條大路通羅馬，抵達這座城市的路也不只一條，不同的路上

有不同的支線劇情，你的選擇決定了你的冒險旅程，你如果膽識夠的話，也可以去別的地方逛逛，只要你覺得以目前這種貧民級的裝備能夠勝任的話，儘管去做！這就有點像國內很久以前由東方出版社所出版的一系列可自己選擇故事情節發展的小說，只不過「叛」是以電腦的形式來表現。

而當你好不容易完成了第一章之後，你的隊員中有一位因故離開，而在你隊員身上的物品、金錢和上一章所得到的經驗，並不會像黑暗之池般，一傳送就消失掉。但有時遊戲中有些分支，會因為某些原因（後面會提到）而消失掉，雖然並不會因此而妨礙到遊戲的進行，但卻會錯失某些神兵利器或精彩的劇情，真是令人覺得相當可惜。

手冊中雖然號稱可以無限制的探索，但事實上在每一章中都或多或少的限制住玩者的行動範圍，不過這些限制大部份是縮小玩者搜索的範圍，免

得玩者白費工夫，而少部份則是為了配合劇情的需要所做的犧牲，縛手縛腳的感覺卻總是避免不了的。

逼真的圖形人物

在RPG的領域中如此大量的使用實物的圖形和動畫，就筆者的記憶來說似乎是頭一遭，以往有關這方面的嘗試，如中國之心（這也是Dynamix所推出的）、火星大懸案等都在冒險類的遊戲上打轉，現在「叛」大膽的引進這項技術，給RPG玩者的感覺是相當新奇的。在這遊戲中的實物圖形可分為靜態的圖片和動態的動畫兩種：



▶ 一、靜態圖片：這方面的圖片只有在對話的時候會出現，由於不需要考慮到動作的問題，所以都相當的清晰，只是因為一點動作都沒有，感覺起來有些死板。據說某些人物的扮相和小說中的形容相去甚遠，不知是不是因為演員難找的關係？！



▶ 二、動態的動畫：這些

動畫都是在戰鬥時出現的，也是「叛」最能令人廢寢忘食的特點之一。3D的真人動畫，主角們施法、揮砍、刺擊、防禦、掏出弓箭射擊的動作，你全部可以看得清清楚楚；戰場上飛馳的火球、擊落的閃電、特殊武器砍中敵人時所噴濺出的火星，甚至敵人不堪你的猛烈攻擊，而不支倒地的景象，都能給你一種十分強烈的參與感。大部份的人物畫像是經過修飾的，不過仍然難免有面目不清之感。



另外的一些動物如巨獸、毒蜘蛛、野狗的圖形等，感覺上都不是用單純的動畫製作的，但筆者手頭邊的資料並不足以判斷製作方法的好壞，只有請玩者自行推測了。戰鬥時感覺雖然相當流暢，可是筆者的硬碟燈號也閃個不停，連喝一口藥水都會閃一下。唉！這就算是必要的犧牲吧！

三思而後行

「叛」中的陷阱也不再是聞聲不見影的文字敘述，而是真實的出現在眼前。這些陷阱是由一種由兩根水晶柱所連成的電網，只要有人意圖穿越就會受到威力強大的電擊；和另一種只要有物體正對炮口就會發射火球的大砲所組成的。陷阱內還有一些可讓人推動以觸

發陷阱的障礙物。

但陷阱內則有一種奇妙的生剋關係，火球可摧毀水晶柱以癱瘓電網；而電網則可攔截射出的火球，玩者必須巧妙的移動障礙物來擋住火球，觸發陷阱以求得一線生機，如果考慮不夠周詳，主角們可能就必需以不斷的犧牲來換取出路了，整個通過陷阱的過程有益智遊戲的色彩，可算是「叛」中又融入另一類型遊戲的新點子。

青山綠水伴我行



遊戲中另一個與眾不同的地方，就是在野外的景觀都是採用一般備用於動作和模擬遊戲上的向量繪圖法，並且適當的加入並非向量繪製的樹木來沖淡生硬的地形感覺。而一些建築物如房屋、橋樑，則是加入貼圖的技巧。由於這些地形都需要大量的計算，所以在較慢速的機種上（如386DX-33上）可能有相當遲緩的感覺。玩者可依自己的需要來調整步距、每次旋轉的角度和地形的精細度，以求得流暢的捲動效果。地下城或洞穴的處理也是相同的，只不過因為景觀變化較少，自然也更順暢。

地下城和地面都有提供俯視的功能，相當於地下城的自動繪圖功能。在地下城較方便的是只要沒有岔路，就可以一



直下達前進的指令而快速的行動，連轉彎都可以自動轉。地面上則有提供沿著路走的指令，也省去了玩家不小心迷路的危險。也就是說玩者行進時可以選擇3D或俯視的方式來進行。但這裡也產生了一個令人兩難的問題，筆者認為這是「叛」中唯一會真正使玩者感到不便的缺點：3D畫面中可以看見許多特殊的物品，像可製藥的植物、敵人、寶箱等，但看得不夠遠，只要離大路有一段距離的房子就看不見了。

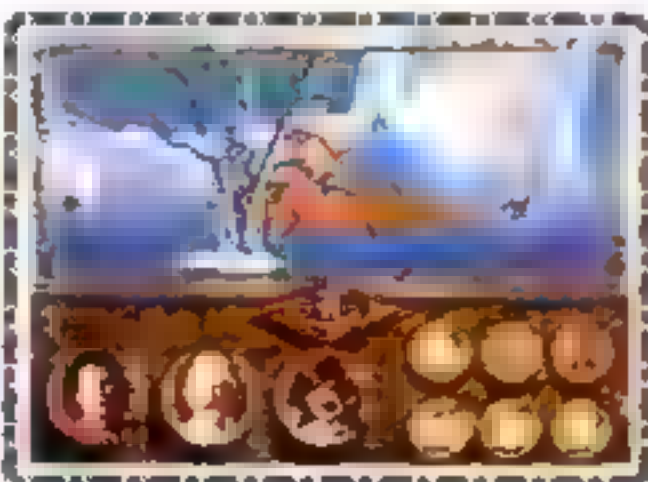
另外，3D畫面中又因為道路不是永遠都直來直往的，單從方向很難推測出正確前往的路線為何。可惜的是俯視圖雖有掌握全局的感覺，在地下城時亦可以改變地圖的倍率，但把Size縮至最小時，視窗的大小仍不夠容納全部的地下城地圖，而在地面上則看不見敵人，常常一不小心就和別人打起來了。玩者在選擇3D和俯視畫面都會各有漏失，不停的切換實在令人厭煩，遊戲之中雖然有法術和特殊物品可幫助減少這些困擾，但這一設計仍然不免令人



遺憾。

遊戲的要素——劇情

因為本遊戲一再強調的就是多重的情節發展。也就是說，為了確定遊戲故事能順暢的進行，這個使劇情運轉的引擎不但要有預防措施，還要有備用的系統。而「叛」在這方面的表現正是令筆者感到十分體貼的地方。舉例來說：遊戲中某處要求玩者得找到一個零件來修理投石器，很明顯附近村中



的工程師一定知道零件在何方。可是這工程師要我唱歌給他聽，而我的吟唱（Barding）技能不夠高，老是被趕出來，怎麼辦？不要緊！附近有一家酒吧，可以讓隊伍練唱，我一直練到酒吧不准我唱，技能也高過原先許多，再滿懷信心去找他，沒想到還是不夠高，又被趕了出來。好吧！一般的遊戲可能就就此卡死，但是，接下來筆者在搜索嶺外樹林時，竟意外找到一個箱子，裡面正是朝思暮想許久的投石器零件！「叛」單單為這個事件就準備了三種方法，讓吟唱技能不同的隊伍都可以完成同一個任務，「叛」在這一方面的考慮可算是非常的週到。

再談到劇情部份，對「叛」劇情合理度的要求也很高。說到這兒又不可避免的要用例子來說明（希望讀者不要認為筆

者在騙稿費才好）：在第五章的時候，一名公爵要求隊伍去找回一名脫逃的吟遊詩人，以振奮守軍的士氣，因為筆者在第三章亂逛的時候曾在附近遇見過他，於是回到我們第一次見面的地方，沒想到連人影也沒見著。灰心失望下只得四處走走，到了一個小鎮中的酒吧（以前也來過），又得到新的消息，原來他因害怕的關係躲進了鎮上的穀倉。接下來這個吟遊詩人又叫我們去附近一個山洞，取回一個箱子中的石頭，糟糕的是筆者上次來的時候已經把寶箱通通吃乾抹淨了，卻沒見到那石頭，該不會給別的隊員帶到別章去了吧（每一章的隊員並不一定完全相同）？！

在姑且一試的狀況下，沒想到又在以前開過的箱子中找到新出現的石頭！隨後在完成隊伍的使命後，這位吟遊詩人又送給我們三顆鑽石，因為隊伍的錢已經相當多了，可能覺得這只是錦上添花罷了，但不久之後才知道原來下個任務需要一大筆額外的錢！「叛」對玩家的體貼及合理的劇情實在令筆者讚嘆不已。

這個箱子怎麼開？



「叛」中唯一需要讓玩者傷透腦筋的就是：Moredhel族人的箱子。由於這些箱子是由特殊的字鎖所鎖住的，箱子上會

氣上一道問題，而用字鎖組合出答案就可以打開箱子。箱上的謎題大多是一些程度較淺的謎題，老手可能覺得輕而易舉，也許有些解謎能力不高的玩者會擔心玩不下去。以四個字母的字鎖來說：四個空格，每一個空格有四個字來變換，共有六十四種組合，但在扣除不合拼字原理、無法發音、沒有意義的拼法後，已經減到二十個以下甚至更少，也就是就算在不知答案的狀況下瞎猜，玩者的贏面仍然很大。

根據筆者的統計，「叛」中一定要打開的字鎖一共有七個，而其中三個是有管道可得知答案的，其他箱中的物品都不直接影響遊戲的完成，只能算是對有能力解開謎題的玩者額外的獎賞。不過有些謎題近似「腦筋急轉彎」，就如抓標原的答案是 Outside，玩者要小心提防才是。

無止境的戰鬥

不停的戰鬥，不管是對只想保命或嗜殺成性的玩家來說，都是無法避免的。有練功狂的玩者可能要失望了，本遊戲的

人物是以技能點數所構成的，而技能又是奠基在「用進廢退說」上的。也就是常使用就會愈強，技能使用又與遊戲中一個稱為 Health / Stamina（生命力／精力）系統有關，在主角受到傷害時或魔法時會從精力開始降低，精力降至零後就開始扣減生命力。而生命力降低的時候，人物的所有屬性技能都會受到影響，如果生命力現值為生命力最高值的 70%，則該角色的所有技能、屬性一律以 70% 計算，所有的敵人也都是相同的系統。這種以體力高低來考慮人物表現的方式，同時兼顧了合理性與便利性。

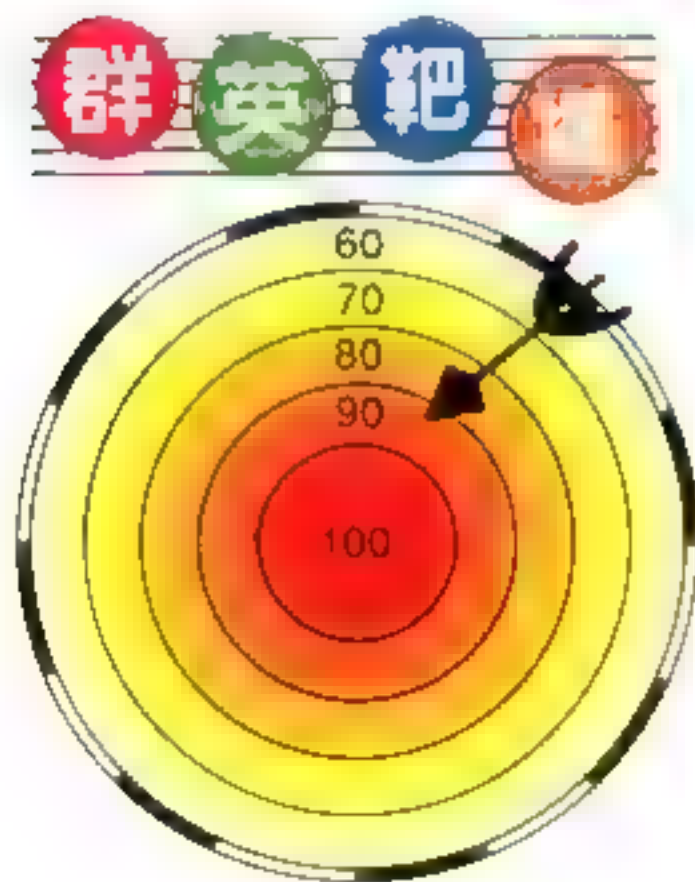
就像 AD&D 系列規定法師在魔法時不能被攻擊一樣，「叛」則規定魔法者一格內不能有敵人在場。但其戰場是類似決戰中國象棋由遠至近的立體方式，因此這樣的限制對如此狹小的戰場實在有點嚴苛，會令法師在先天戰術上就比較吃虧，使得戰鬥方式較偏重於肉搏戰，對喜愛使用魔法的玩者來說可能也較不公平。像這樣的戰場設計，因為人物遠近的大小相差相當很大，人物一走到遠處就看不大清楚，有時

會造成很致命的困擾，Dynamix 應該可以考慮進行修改。

另外，「叛」在武器系統方面有很多有趣的地方，它對武器的緣由不但解釋得很清楚，同時對傷害力也加以列出，免得玩者還得靠經驗來推測。同時，「叛」也擁有許多種類的特殊物品來加強劍、刀的攻擊力，像使刀刺著人、結冰、浸毒等，而每一種的狀況也都有物品可以相剋，如何運用這些物品來加強自己的攻擊力、防禦力，變成一門值得玩者下苦功的學問。

結語

叛變克朗多是一個非常令筆者滿意的作品，甚至在遊戲界中都可以算是上是一個里程碑。也許筆者對這個遊戲的熱情影響到評析的客觀度，但公正度卻沒有因此有任何的偏頗。無論如何，最後對遊戲下評斷的還是得靠廣大的玩家才行。最後，引用 Raymond E. Peat 在叛變克朗多中所說的話來做為最後註解：「歡迎來到叛變克朗多的世界，並祝你冒險旅途愉快！」



 <p>何布 英文訊息 難度高的 RPG，劇 本夠水準，劇情也 十分戲劇化，加上 3D 的遊戲畫面， 讓人玩起真的有一 種遊歷冒險的全新 感覺。</p>	 <p>Apache 以國外著 名的奇幻 小說作為 其故事背景，因此 劇情方面的表現可 說相當的精彩。此 外，獨樹一格的戰 鬥系統，讓人感覺 相當的有臨場感。</p>	 <p>GEMINI 多元化的 劇情結構 ，玩者可 自由徜徉於充滿神 話色彩的冒險世界 中。獨特而頗具真 實感的遊戲介面， 是頗具特色的角色 扮演遊戲。</p>	<p>群英會審 VER 2.0</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------



提起角色扮演遊戲，許多人可能頭一個想到的便是一大堆文字，簡單的戰鬥畫面（呆板或許最適合形容），許許多多的艱深謎題，不過這種情形在最近許多公司和製作者的努力之下，角色扮演的形式已大為改觀了。從創世紀系列我們便可看出其中的改變，而最近更有好幾個遊戲，以更新的操作畫面結合動作和文字冒險在一起，使玩家更容易也更愛玩這種需要手腦並用的帶有角色扮演色彩的冒險遊戲，我們稱之為一冒險遊戲。

今天要向大家介紹的這個動作冒險遊戲算是此種類型遊戲中相當令人喜歡的一種，而筆者最喜歡的是它簡單的劇情和不太複雜的迷宮。為什麼這麼說呢？以往許多的角色扮演遊戲常常有相當複雜的迷宮，好一點會提供自動繪圖系統，很一點的如魔眼殺機則需要自己去畫，常常令許多人望之卻步，而複雜的劇情常常伴隨大量的文字和謎題，加上又是英文，常常讓許多玩者見到就怕。而這個我要介紹的遊戲-永生不滅卻沒有上述的嚴重缺點，相當容易上手，也更適合英文程度並不是很高竿的人玩。

整個遊戲的架構而言，相



當簡單。玩家所扮演的是一位大法師的弟子，有一天師父突然失蹤了，隔了許久的日子，你都以為師父不要你了。突然桌上的蠟燭爆出火花出現師父的影像和聲音，說出了一段話，仔細聽完之後卻發覺，他並不是在對你說話，或許是師父的另一個弟子吧！不過既然師父被困住了，身為弟子的你怎能袖手旁觀呢？故事就此開始，整個遊戲的進行就是以救出師父為目的，為此你要深入不見天日的地下城，與不同的怪物陷阱機關搏鬥，甚至要動點腦筋解決一些小問題。



而對於遊戲中的動作畫面，我給予相當不錯的個人評價，尤其是和怪物的作戰畫面，相當的有趣，難得在PC的RPG遊戲中看到，不像其他許多的遊戲只有同樣攻擊動作，卻沒有刺、砍殺等不同的動作。而永生不滅中的怪物同樣也會攻擊你，此時更必須視其攻擊的態勢，準備閃避的動作。除此之外整個畫面的行進也相當流暢，一般該有的功能都有了，魔法的表現也不錯，施展火球術時可見火球自玩家發出，撞到牆還會反彈呢！



音樂方面處理得相當不錯，如果有音效卡，更可感覺到臨場戰鬥時的緊張氣勢。開門以及關門聲也相當逼真，不過難道關門都需那麼大聲嗎？小聲點說不定怪物也會少一點吧！背景音樂相當符合遊戲的劇情和氣勢，隨著不同情況而改變的不同音樂也相當令人喜歡。



操作方面倒是有點煩人，為此又得花掉不少的“Money”了，整個說明書都只說能用搖桿操作，似乎非得去買個不可了。不過試了試鍵盤操作，似乎也可以克服，只是不知道不同主機和不同系統是否控制鍵都相同？如果各位不想花錢買搖桿，那倒可以自己試試去找找看其控制鍵，筆者目前找到可利用 **Enter** 和 **Shift** 兩鍵加上方向鍵控制所有的攻擊模式。而選取物品時，則可按著 **Enter** 鍵再利數字方向鍵控制，可是似乎當掉進陷阱時，現在還無法用力爬出來，只好再試試！在此希望功力高強的玩家能提供方式，最好能利用程式將控制鍵修改成最熟悉的控制方式（讓大家都省點錢買更多的Game）。如果你覺得太麻煩，那相信花點錢買個搖桿將是一個最好的解決方

式。



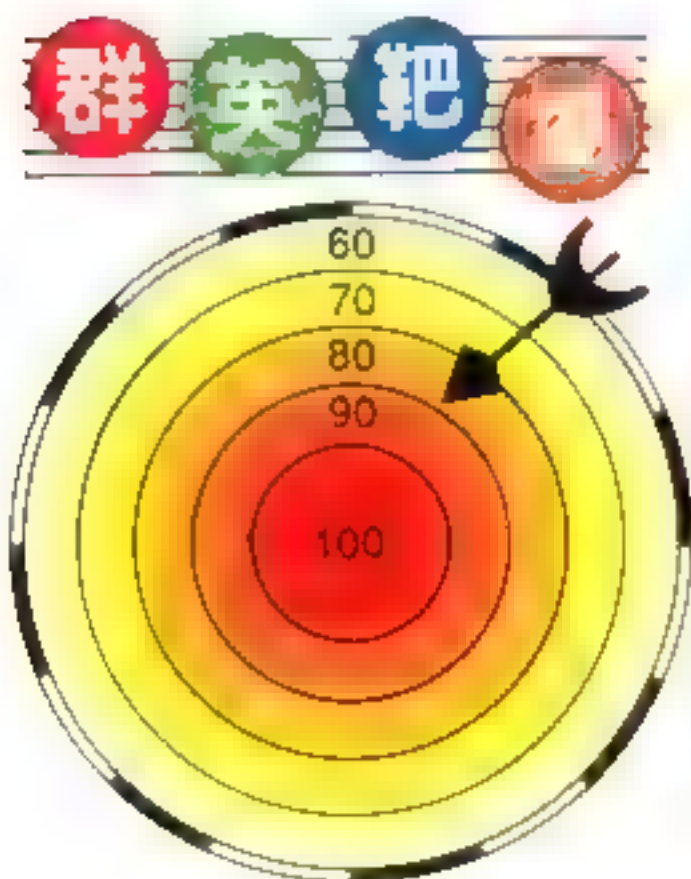
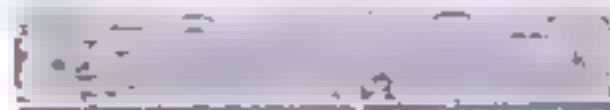
另外要附帶一提的是，遊戲的進行方式相當特別，整個遊戲中有許多層，每當你通過一層時會給你一個記錄的機會，一定要記下來，否則除非你自信能從頭到尾走完一次，那當然就不用了。更奇怪的是，每當你通過一關或一層時，許多在下層中用不到的東西都會自行消失，筆者第一次不曉得，還以為電腦當機了，怎麼將我千辛萬苦存下來的東西都搞丟了呢？所以呢，應對的方式便是所有東西儘量能用





就用，不要太捨不得，況且當你用了之後，搞不好還有特殊的功能呢！另外一點，這個遊戲中有許多地方，沒有任何提示，卻有許多的機關，那時又不能儲存進度，只好慢慢以嘗試錯誤法一次一次地慢慢試，雖然有點煩人，不過倒也不致於太累，這一點算是這個遊戲中的一個小小缺點，但反過來說有時也算是一種樂趣。因為同樣一件事卻可以看出每個人的智商，那時又可“偷偷”在同學面前大笑一番了。哈……哈……。



總而言之，言而總之，這個遊戲相當容易上手，更適合對傳統角色扮演有恐懼感的新手和老鳥，讓我們期待它的上市吧！



 <p>GEMINI</p> <p>是一套很不錯的立體冒險遊戲，謎題的設計也很不錯，只可惜操作上有點不便。</p>	 <p>Apache</p> <p>結合多種遊戲類型的冒險遊戲，玩者最好配備一支搖桿以利操作。此遊戲相當容易上手，迷宮也不會太複雜，在流暢度、音樂方面的表現亦相當不錯。</p>	 <p>H.C.L.</p> <p>這個戲的容量雖小，但感覺上還蠻有「份量」的，兼具RPG和冒險遊戲的特點。但遊戲中途必需重覆輸入長串的密碼，令人不勝其煩。</p>	<p>群英會審</p> <p>VER 2.0</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------



泰 勢。畢竟與喬治。斯泰克真的只是同一個人的真名與筆名？多起謀殺案的兇兇是雙重性格者？以上正是魔胎要各位玩家去查明真相的問題。出版魔胎的Capstone並不算什麼大公司，但原作者可就大有來頭了，史蒂芬。金是著名的恐怖小說作家，其作品常得到好萊塢的青睞改編成電影，魔胎也是其中之一，由ORION拍攝成同名電影，但魔胎可說是更上一層樓，不僅搬進電影院，也在各位玩家的個人電腦上述說一連串離奇的謀殺事件。

在寫本篇文章時，筆者已讀完原文小說，遊戲大致的劇情架構與原著相同，部份情節則為了因應改寫為電腦遊戲的需要而做了更動，但這無損於魔胎的整體表現，喜愛驚駭氣氛與有偵探頭腦的玩家仍能由這個遊戲中得到滿足。

魔胎的主人翁泰勢。畢竟十一歲時曾動過一個開腦手術，在他的頭部發現了另一個生命體，割除之後他長大成人並以喬治。斯泰克的筆名發表了一系列的驚悚小說，可是有個無賴卻勒索他並威脅要公開喬治。斯泰克的秘密，泰勢。畢竟只好宣佈永遠停用這個筆名，且象徵性的為喬治。斯泰



●一切塵漫由此開始…●

克蓋了座墳墓，沒想到這座墳墓被挖開，還有位記者慘死在墓園之外，故事由此展開。

其實魔胎實質上是屬於偵探型的冒險遊戲，只不過玩者身兼嫌疑犯與偵探雙重身份，造成GAME OVER的主因便是選擇對話不當，新手最好先以中



●走狄戈的笑話一點也不好笑！●

文版入門，說到中文版順道提一下，由於大多數玩家的要求，軟體發行公司已開始正視發行雙語版的必要性，以求照顧

到各階層消費者的權益，魔胎則剛好是市場上第一個雙語的冒險遊戲，不過到目前為止雙語版的遊戲都是一魚兩吃合併推出，在遊戲架構愈來愈龐大的趨勢下，日後雙語版的遊戲應該會走向分開包裝的趨勢。

畫面與圖形是魔胎最弱的環，除了螢幕底部的命令欄以打字機方式出現符合主角為作家的身份具有創意之外，其餘部份可稱為乏善可陳，譬如說一般調查時文字捲動速度過慢，與其他人物對話時捲動又太快，人物與背景造型讓人覺得魔胎好像只發揮了EGA的水準，配色的不當加止操作界面的瑕疵使得玩魔胎成了眼睛的負擔。



●走兄，現在可不是「非廣告」時間啊！●

特殊音樂與背景音樂在魔胎中表現的十分出色，利用聲霸卡發生的音效十分逼真，背景音樂雖然只有六首，但在場景與場景間切換得宜，能充份表現出魔胎懸疑與戰慄並重的氣氛，不過以上卻是歸功於ORION，因為魔胎改編成電影，特別請來專家設計配樂，Capstone只是一個音符不漏的全抄上去罷了！另外魔胎在支援聲霸卡方面有點問題，那就是它只能用原廠設定的Default 7，像筆者的SBP 為了避開與印表機的衝突而設在Default 5，看了魔胎手冊上的說明後本想犧牲特殊音效的享受，沒想到卻造成數次的當機，即使在設定畫面選Ad-Lib也照當，只好拆開電腦機殼調回原廠設定，對使用者造成不便，既然發行公司有能力改中文版，為何不將Capstone的小缺點也一併改正呢？



●兇手究竟藏匿在何處呢？●

在操作介面上，魔胎用了13個不同的指令，在冒險類遊戲紛紛精簡遊戲指令的走向之外，魔胎倒是反其道而行，事實是這13個指令都是必要的，有玩過街出黑暗天的玩家還會認為13個指令根本是小意思！遊戲中的設計是一定要使用命令列的指令Look at才能詳看某件物品，不能以人工智慧的方式來為玩者挑選指令算是魔胎一個需要改進的部份，如同剛才談過選擇與遊戲中人物的對話十分重要，沒有人希望常常被踢回DOS的，而魔胎中許多提示給得並不明確，造成玩者有時非得死個一兩次才能正確地找到答案，還有部份的物品不能放在身上更是對玩者的一項挑戰，因為某些特定物品會成為定罪的證據，還得找地方藏起來。



●這到底是怎麼回事？●

魔胎在存取檔案方面倒有個不錯的安排，遊戲會告訴玩

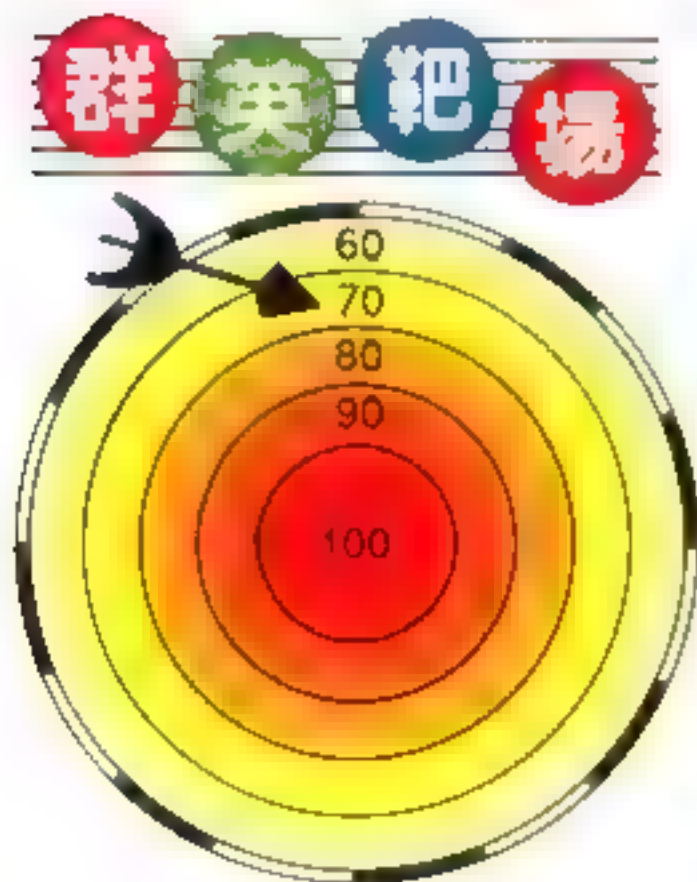
者身上有些什麼物品及存檔當時遊戲內的時間，比起讓玩者自由命名存檔的方式，顯然是要詳細得多了。

如果要對魔胎作個總評的話，它就像個差一點就能拿到一百分的半成品，因為魔胎有十分繁雜的故事內容，（在小說中每個人物性描寫都很深刻），卻不能在玩者愈來愈重視遊戲聲光表現的今日，再多加一把勁將它做到十全十美，為他不幸的結果將導致一些玩



●我為什麼這麼倒楣？●

家掉頭而去，但魔胎是個劇情十分吸引人的遊戲，國內也有部份人士號召代理小說進口，這對魔胎來說倒是有正面的影響，各位不妨在看完魔胎小說之後，親自來扮演主角奉時，兼家，看看如何由五里霧中找到一條可行之路來破案，而且魔胎屬於較高難度的遊戲，小說與遊戲的相輔相成有助遊戲的進行哦！



<p>GEMINI</p> <p>基本上劇情還可以，只可惜操作介面不甚理想，是一大缺點。中文化後的遊戲可以使玩者深入瞭解訊息。</p>	<p>Apache</p> <p>改編自名恐怖小說家史蒂芬·金的作品。操作界面不很順手，自由選擇中文或英文，可滿足各年齡層的玩家，顛倒的劇情表現自不在話下。</p>	<p>H.C.L.</p> <p>懸疑氣氛的塑造相當成功，頗有真正冒險遊戲的味道，但遊戲畫面的捲動則讓人頗覺突兀。中文的翻譯也不理想，容易讓人產生混淆。</p>	<p>群英會審</p> <p>VER 2.0</p>
----------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------



辰文

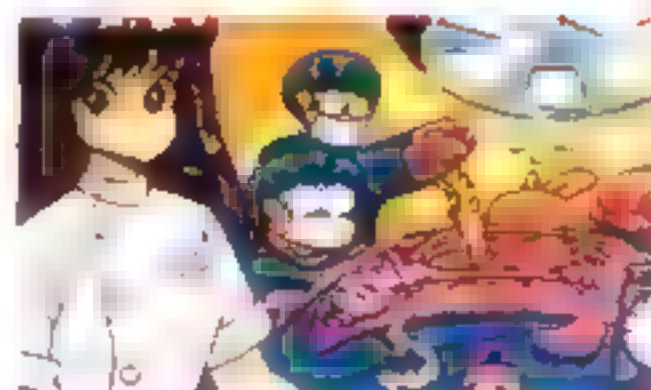
出版公司 精 誦
本文作者 神 痞 無 敵

『瘋狂醫院』，醫院瘋狂。憑良心說話，筆者和大部份人一樣，原本以為這是一個抄襲醫生也瘋狂的遊戲，可是當筆者真正用心去玩這遊戲時，才發現是一個完全不同感受的遊戲。也是今年不可多得的佳作，在創意方面更可說是獨樹一格。

如果硬要加以分類，醫生也瘋狂應該是屬於模擬類的遊戲，模擬的是手術的進行過程，所以很多東西都要做得非常細緻，甚至手術進行的次序都不能有一絲錯誤。但瘋狂醫院卻是一個培育遊戲，所謂培育遊戲就是像美少女夢工廠一樣，要把主角從菜鳥變成大人物。為甚麼筆者稱這類遊戲為培育遊戲？因為這種遊戲很難用以往的遊戲形式分類。說它是策略遊戲嗎？又沒有敵人或競爭者，說它是RPG嗎？又沒有完整的故事架構。若稱它為模擬遊戲，模擬的鐵則就是要接近現實，但這類遊戲又跟現實差很遠，故只好將它另歸一類了。另一原因是日本方面有越來越多這種遊戲，近期就有美少女夢工廠Ⅱ、跳王及華爾口版等。不過他們都有一個共通點——主角都是女性。

瘋狂醫院的主角名叫孟

瘋狂醫院



天啊！這是醫院還是賣肉鋪？

孟，是一個初出茅廬的醫生，進入瘋狂醫院中當實習學生。由於家中三代行醫，故孟要以成為瘋狂醫院的院長作為奮鬥目標，奮鬥期限為五年。五



這種大工程非得全副武裝不可

年結束後，不管是否成為院長，都會得到一個評價，評定孟五年來的表現。

除了一般的醫療服務外，遊戲中還包括了很多特別的東西。首先你可以串門子，有到院長室之類的上司房間，跟上司聊一下他喜歡的話題，如果下流一點的，還可以送個摺。這樣考核成績及經驗值也會提高。當然誰也不喜歡馬屁



哇！真的嗎？可以...

情，送禮以後，你的同事便會排擠你，人緣也跟著下降。也

不知是否爲了迎合這些「馬屁精」的需要，醫院內還有購物中心，方便各位選購禮品。除了上司外，也應打好同事間的關係，有空請個客，人緣會上升的。如果是院長秘書之類的女生，不妨也送她一些禮物，不但魅力增加，更可打聽到上司的情報。在巡視病房的時候，如果發現有不正常的行爲，別發火罵人，先看看自己等級夠不夠，如果等級不夠，會被反罵一頓的。

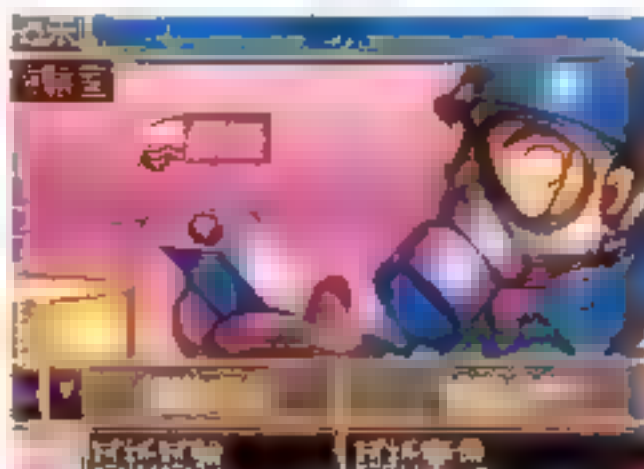


「**噫！人果然有兩個腎臟**」

再過來就是實質醫療部份了，這部份比醫生也瘋狂來得複雜，因為瘋狂醫院分爲內科及外科兩部門，每科的病例都很多，檢查的項目又十分多，如果每一樣都檢查一下，恐怕一個月也看不了幾個病人。故定要採重點出擊的策略，每次成功治好一個病人，你的名氣，經驗值也會跟著上升，反之則下降。如果不幸醫死人便

要小心了，死者家屬可能要求賠償，當你付不出來時，輕則坐牢，重則吊鉤執照並結束遊戲。不過記錄良好的話，醫院會替你付錢的。

非常可惜的是，遊戲畫面並不出色，遊戲造型都採誇張



「**小心被尿味噏暈了！**」

的卡通造型，由於色彩用得不多，調色亦不理想，使得遊戲給人的第一印象大打折扣。雖然美工對遊戲的趣味性影響不大（筆者寧可玩一個有內容但畫面不好的遊戲，也不願玩一個光看動畫的「花心大羅龍」），但卻是吸引消費者購買的一個重大關鍵。日本人就是懂得這一點，故再差的遊戲都不會敗在美術方面。瘋狂醫院的畫面其實蠻缺乏動感的，如果能改用640X480 16色的模式來處理，效果會好得多。

說明書亦是本遊戲一大弊病，大部份的篇幅都花在介紹

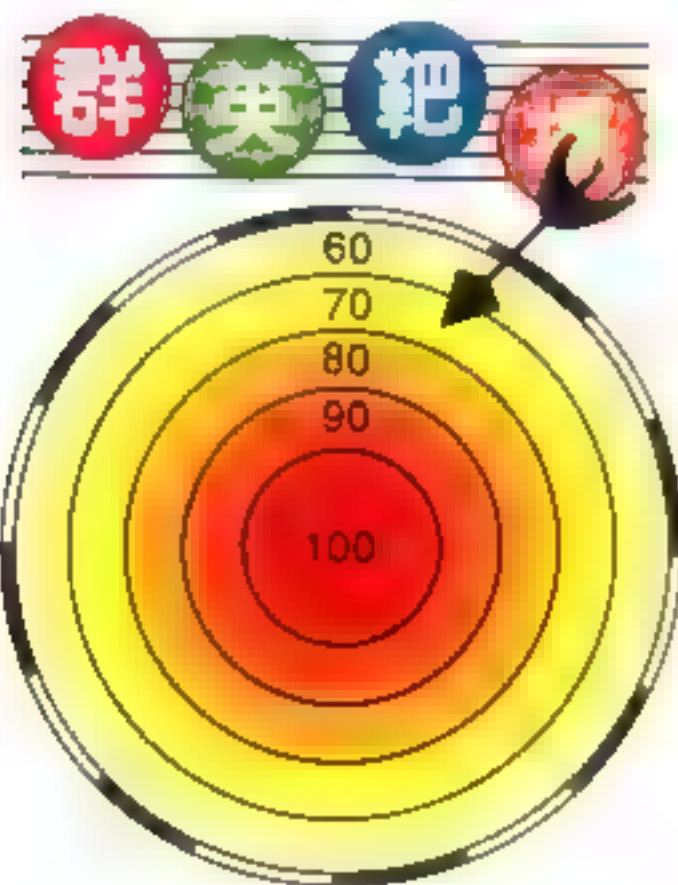
病例上，反而遊戲中很多器材的使用方法都沒解釋清楚。至今，筆者仍不太會做外科手術，使用電擊心臟的儀器亦未成功過，這都是因沒有詳細的說明資料所造成的後果，一個



「**終於醫好病人了，真不簡單！**」

上市的游戏，絕不應要求玩者有玩過某種遊戲的經驗，又或是必須具備豐富的醫學知識才能玩吧？這也未免太強人所難了！

總括來說，這遊戲可說是成功地融合了風少女夢工廠以及醫生也瘋狂的特色，自成一格的好遊戲。如果能在美工方面加強，並加強遊戲的互動性，會是一個不可多得的佳作，亦可看出國產遊戲漸漸轉變出新的形式來，希望以後可看到更多不一樣的國產遊戲。



 <p>何布</p> <p>除了嚴肅的醫學考據外，也充滿了搞笑的意味，另外還帶了一些令人想入非非的異色，創意滿新的。Bug 太多是這個遊戲的缺點。</p>	 <p>Apache</p> <p>此遊戲是以相當誇張、逗趣的畫面和天馬行空的情節來表現，而不像國外設計的此類遊戲那麼嚴肅，不過相對的也就沒那麼逼真了。</p>	 <p>GEMINI</p> <p>遊戲的內容相當有趣，有關各類疾病的症狀與治療方法的介紹也蠻像一回事的，其製作小組的用心可見一斑，可惜畫面略覺遜色。</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

群英會審
VER
2.0



戲

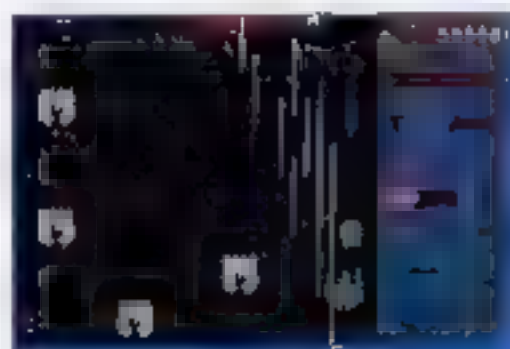
出版公司 大 宇
OCELOID

運送幻象雷電原型機，準備回地球測試的極光號，在中途遭不明敵人攻擊，對方挾持了數名船員，而雷萊少校和雪莉上尉乘DD-2逃出即將爆炸的極光號，奉命搭救被擄去的船員，卻遭遇敵人的重重包圍，對此先要殺出一條血路，再設法尋找失蹤船員的下落……

以上是幻象雷電的故事大綱，而在現在的電腦界中，大部份似乎都是以「靜態的戰鬥遊戲」居多，「靜態的戰鬥遊戲」指的是RPG、SLG之類的Game，即便有動作遊戲，但效果不一定好，而且其中又以格鬥遊戲居多，千篇一律，使人感到厭煩，但幻象雷電這個遊戲卻大大不同，怎麼說呢？下列是我對這個遊戲的評論。

畫面部份

我想在今年八月七日到十日曾到過世貿參觀資訊展的人應該印象都很深刻，幻象雷電的DEMO片帶給許多玩家極大的震撼，片頭那一段長達



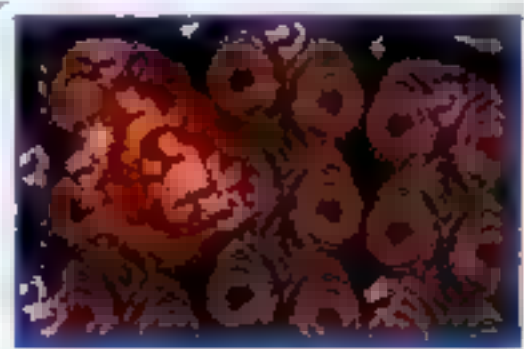
想夾殺我？沒那麼容易！



分鐘的動畫，不但是以3D方式呈現，而且其中戰機飛行的快感更是令人無法言喻。

在各關卡的戰鬥畫面中，筆者感覺最成功的大概就是流暢度吧！即使在286的機種上都不會有滯留的現象，而在某些特殊地點時，背景會突然加速，使人極佳的快感，再加上敵人紛紛前來找碴，又紛紛的消失在短暫的爆炸中，宛如衝鋒陷陣般。

以捲軸來說，雖然有用到雙重捲軸，但仍嫌不足，用的地方太少使其效果又降了一級，若是能像爆笑出擊那樣（大概有三、四層吧！），那麼會更有立體感。如果以畫面整體來看，拿第一、二兩關來比較，會發現兩關截然不同，第一關是機械、戰機的世界，坦克、飛彈、飛機、機械人等等，變化多端，個個都像穿了盔甲似的（我是說外觀啦！其實還是



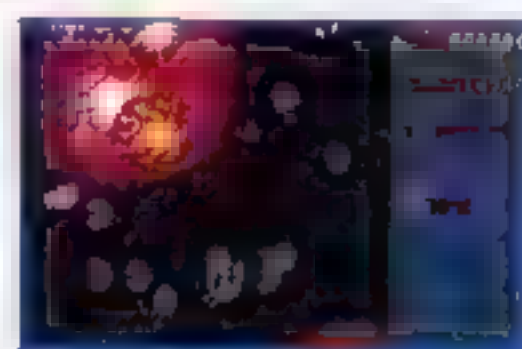
令人毛骨悚然的蛆蟲老巢

很「悶騷」的。）而第二關卻完全不是另一個世界，根本就是「噁」了牠人會吐，一堆大大小小的蟲（甚至還有蛆），口中噴血的食人花等等，令人毛骨悚然，變化萬千，更是有成功的一面。

音效方面

音樂音效更不用我多說了，背景音樂並沒有所謂主題曲，是以伴奏組合而成，也算是另種味道吧！（老實說，我第一次玩的時候已被爆炸聲沖昏頭了，哪有時間注意背景音樂？）

再來說到音效部份，在片頭動畫時的爆炸聲、射擊聲等已教人震撼不已。而在戰鬥畫面時，聽到敵人一個個場掉的聲音實在過癮（殺人狂？唉！天性吧！）。不只如此，例如在第二關的異次元世界中有一個噁心的怪物，在吐包包時也



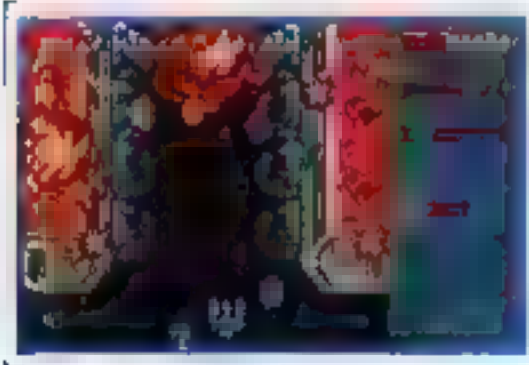
讓你見證「天女散花」的威力！

會發出「咕嚕咕嚕」的響聲，而同一關的魔頭出現時也有一陣老鷹的叫聲。哇！實在酷斃了。

戰鬥方面

在內容上，就是一路打到底，比較沒有什麼需動腦筋的地方，因此耐玩度大概就降低了一些，可以打得很過癮倒是真的。不過稍微細心一點的玩家很可能就會發現（尤其在HARD版時）：有些敵人並不是想像中那麼難打，有些只要在地不動或規律運動即可輕易將敵人解決。

在此偷偷的告訴各位其中一個小技巧：在第二關有一種花苞，打死了之後會發射子彈，此時玩者只要原地不動，子彈射中自己的機率可說是相當小，因為它一次發射四發，而且朝向DIF-2射去，自然自己就夾在兩發子彈中而沒事了。這只是其中一小部份，其餘的就留給

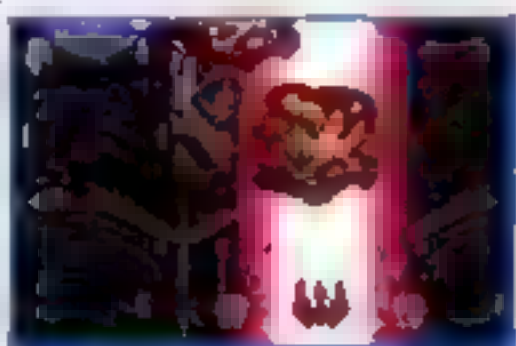


摧毀雷射砲臺，小Case！

玩家自己去發現了。

以目前國內休閒軟體的製作技術來說，這個遊戲已經可以算是蠻成熟的了，除了著重於聲光效果之外，在內容上變化也十分多樣化，自己本身可以有三種變身，各有各的武器，聚氣後也有不同的變化，又可依能量的不同而有不同的強度。再看敵人方面，變化就更多了，一種敵人不一定只有一種武器，有的甚至可以變身，擊毀之後竟然還會有逃生艇出現，令人忍不住想把程式師@*%.....

不過前面把幻象雷電捧得那麼高，並不是表示它完美無缺，前面也曾提到過它的捲軸問題。另外，我覺得在擊毀怪物時，螢幕能有多一點變化，尤其是在大型的怪物上，若是那些火花、殘骸能往螢幕衝過

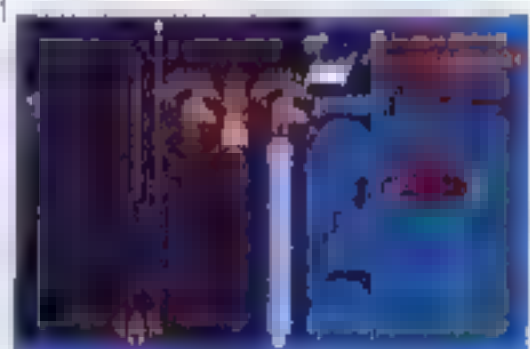


雷力一搏，殺出重圍！

來，甚至有少許閃電射出來（我是指機械怪物），那種感覺又會不一樣。還有在飛機變

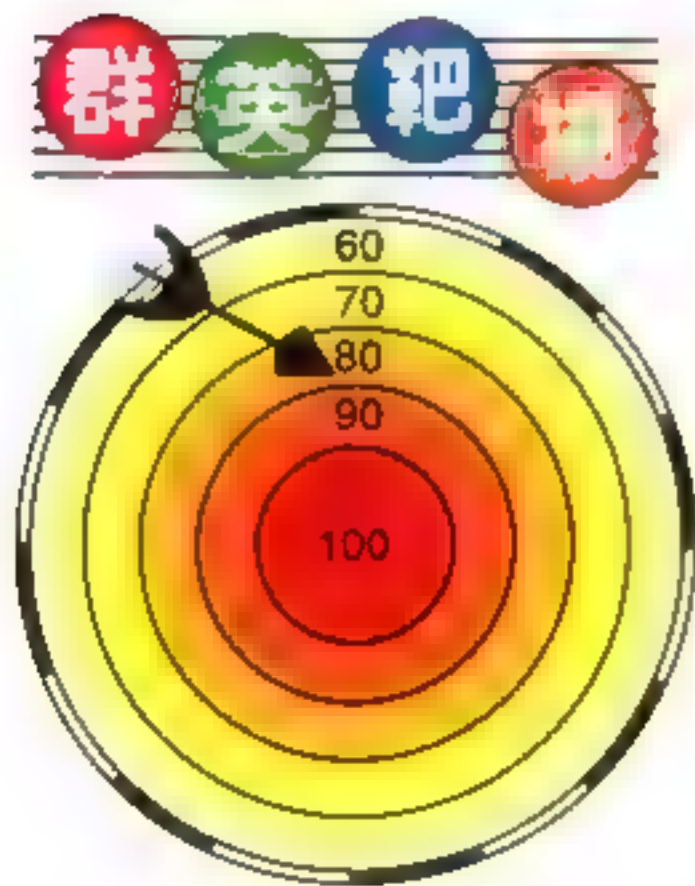
形的時候，衛星會亂轉而不能控制，有時就因此而中彈了，不知道是不是作者對玩家的技術考驗？雖然這樣的變形方式不錯，不過也太危險了！

整體來說，幻象雷電其聲光效果之驚人，真不愧宣傳詞上所說的「直逼大型電玩」。再加上其中穿插著大量3D劇情動畫，更不會令人有莫名其妙沒有目的亂打一通的感覺，不過不能儲存倒是滿可惜的，必須一口氣打到第八關結束，而美中不足的則是其立體感不夠，所以希望作者將來做相關遊戲時能再加強。



以小博大，勝負在此一舉！

目前國人在資訊工業方面發展迅速，自製GAME的風氣也十分盛行。我希望能有很多玩家願意提出意見及適當的批評，而各製作的單位也能樂意接納，改正缺點。這樣才能提昇國人自製軟體的水準，並朝國際市場進軍，為中國人揚眉吐氣！



何布
畫面的捲動相當流暢，角色多時也不會有延遲現象，有大型電玩的水準。可惜對我來說難度太高，時常玩得眼花撩亂。

Apache
畫面移動方式採縱向雙層捲軸，具有相當的立體感，且捲動相當平順。音樂、音效表現皆很不錯，為PC上少見的高水準射擊遊戲。

H.C.L.
遊戲架構類似一般的「小蜜蜂」。流暢度及圖形、色彩方面都較往常同類型的遊戲進步許多，但遊戲的變化性應可再加強。

群英會審
VER 2.0



戲

軟體世界

Gudeman

曾經有個小孩問他父親：「金錢是不是萬能的呢？」結果他父親回答說：「金錢雖不是萬能，不過沒有金錢卻是萬萬不能！」道盡了金錢和人的愛情糾纏。玩過大富翁的人大概對擲骰子決定財富有些不滿吧！想不想靠自己的判斷來做人，組成公司，利用內線消息來炒短線，在證券市場上展所長？只要你夠厲害，自然可以平步青雲，縱橫紐約、東京及倫敦三大股市，購買各式收藏品以提高身份地位。

不過可要小心國稅局（I.R.S）及證券交易委員會（S.E.C），否則一旦東窗事發你就只有到監牢中去安享晚年了。這就是鈔票強強滾，一個充滿證券市場各種陰謀詭計的理財遊戲，你有一年的時間來決定你究竟能不能在金錢世界上揚名立萬，想不想見試瞬息萬變的股市行情呢？玩過你就會知道，散戶是玩不過大戶的！



孩子：我要升職了，我愛！



1

面

由於本遊戲的畫面相當細緻，所以你必須要能支援 Super VGA 才有辦法進行遊戲。遊戲從你拿到父母給你的二十萬美金創業基金開始，從一間小小的辦公室開始你的商場生涯。由於遊戲提供 1929 年及現代兩種不同的劇情，因此你可以看到不同時代的不同設備及風情，但是遊戲規則卻是一致的。不過在 1929 年只有紐約華爾街股市，而且物品很明顯的都是古董級的，事實上很有古典的風味，值得一玩。除了辦公室以外還有幾個重要地點：

餐廳——這是讓你結交股市大戶（股市投機炒作者）的地方，一旦你認識這些人，你的電話簿上就會有他（她）們的電話號碼，這時你就可以利用消息靈通人士的訊息來炒作

股票了。

The Tokyo Samurai



正像慘狀，血本無歸。

股票——可以讓你回顧些大事，當然這些事會或多或少影響各類型股的價格，所以一定要小心。

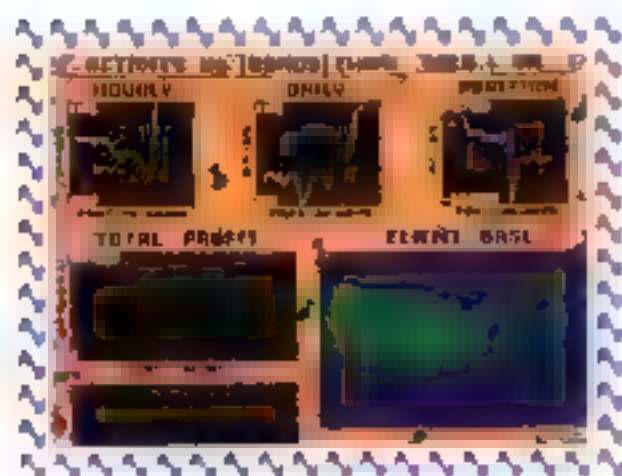
商店——這是讓你購買物品的地方，買東西可是一種藝術喔！不過可惜的是在這兒是不能殺價的。

高爾夫球場——可以使你輕鬆一下，活動活動筋骨。另外如果是在現代的劇情中你可在東京及倫敦建立據點，然後利用私人飛機飛來飛去各地視

察，挺有趣的！

2 炒作股票

不論是1929年，現在以至未來，炒作股票只有一個原則：逢低買進，遇高脫手。不同的是在1929年股票是以美國四家公司ATT、OSS、RCA及GE為範本，而在現代則以Bonds、Chips、Golds及Oils等四類



令價飆漲，公司一路發！

型股來代表。一開始你只有二十萬美金，要想僱用人員就要花錢，如何增加財富就必須研究股市，找出各類型股的波動週期及價位，低價買入，然後等高價賣出。也可以作無本生意先賣出高價股票，等低價時再回補，完全不需辦理證券業務，十分方便，但要小心，如果看不準，可就賠大了，最後淪



客到去睡公園蓋報紙的下場。當然如果你有內線消息那是最好，到餐廳多跑幾趟自然會結識股市的四大天王。如果有他（她）們的幫忙，想不發財也難！不過不要以為他（她）們告訴你的都是正確的消息，凡事還是要靠自己判斷、量力而

為。至於SEC及IRS這兩個可恨的機構，一個是負責維持股市紀律的美國證券交易委員會，專門在查核內線交易等不法行為。一旦他知道你和四大天王交往甚密時，你就麻煩大了！最好請幾個好律師，必要時可在法庭上幫你擺平官司（都要花錢的啦！）。如果失敗，那你就不用為「食宿」發愁了！至於國稅局最好是多請會計師，一來可明白你的財產現況，二來也避免被查出逃漏稅等不正常盈利行為。不過比較穩當的是安排間諜潛伏在SEC及IRS之中，一有風聲，我們可以預作防範，或者稍為收斂一點。千萬不要光顧著賺錢，最後去吃公家飯，那一切努力就白費了。



人脈很廣，休想投訴！

3 僱用人員

其實一開始就要僱用秘書及證券交易員。秘書可為你接聽電話以免失去商機，證券交易員可為你買賣股票，你才能逐漸發展你的事業。然後你需要會計師來整理帳目。應付國稅局，而儲備經理可以負責股票的交易，他可以自動學習買賣股票（可能要先賠一段時間才會逐漸改善），你也可以為他設定買、賣的價位，以及購買及賣出的數量單位。尤其是當你有二個股市的辦公室時，你不可能整天盯著他們都不休息，那麼儲備經理可以分擔你

的工作（雖然可能做得不如你，但凡事總是要時間的嘛！）。至於律師及商業間諜則是在你稍具規模之後必須的應變準備措施，有了他（她）們的協助，你可以比較不容易去坐牢（記住，打官司花錢也不一定會贏，凡事不要做得太囂張才好）。

在遊戲中有些人是有僱用限制的，像要僱律師至少要有5個秘書才行。而紐約的證券交易員最多是10位（東京及倫敦最多兩位），預備經理最多是四位（各負責一種股票），但在東京及倫敦只能有兩位。



（老闆出國考察囉！）

遊戲一開始就一定要精簡人事，讓每個人的花費都絕對是值得的（好比像軟體世界雜誌社的薪水一樣），否則每過付不出薪水時，你只有捲舖蓋到公園了。當你發覺財政有危機時，不要猶豫，馬上開除不必要的人員（反正公司倒了，他（她）們也只有走路一途了！）

4 購物指南

大街上有六家店，各有特色，供應你不同的需求，了解他們並妥善的購物，是協助你步向成功的基本。所謂佛要金裝、人要衣裝，不同的身份需要不同的物品來襯托，王永康如果騎摩托車上班又穿拖鞋一定沒有人會認同他的！所以呢，如何在賺錢之餘好好的打扮自己，發賞自己，順便提高社會



虛戈

地位，就要懂得如何購物。

第一家是賣文憑工具的。從飛機、船舶、汽車、機車，應有盡有，並隨時推出新的商品。如從雙翼螺旋槳飛機，到私人小型噴射機，甚至私人專用的波音747，自然價錢是愈來愈高，而如果同樣的最終產品你買超過十部，那將成為你的收藏品，隨著你的收藏品增加，你的地位會愈來愈高（以分數來衡量在最高十名排行榜上）。

第二家是賣藝術品的。像項鍊、戒指、石膏像、名畫等，價格適中，值得創業初期的收藏（因為比較便宜！）。

第三家是銷售住宅及渡假別墅。價格可不便宜，有財力時再說，不必強求。

第四家是運動用品店。有高爾夫俱樂部、馬匹、棒球隊、觀光地區等。除了棒球隊較貴外，其餘都較容易收藏。

第五家是辦公室設施及東京及倫敦的辦公室（現代劇情中才有）。要擴展事業一定要買，但無法成為收藏。

第六家是家庭用品店。有床鋪、視聽音響組合、衣飾、及沙發，價格適中，很適合收藏。另外每家都有價值100元的小狗，也可考慮收藏（便宜嘛！）。



「誰是贏家？誰是輸家？誰是贏家？」

5 成功標準

在鈔票強強滾中要成功不能光靠賺錢，更要懂得收藏，如此你不必花一年時間，差不多四個月時間便可登上十大首富排行榜的第一名。如果你擁有一千兩百萬，我保證你的分數要比有四百萬股票及現金加上八百萬的收藏品的人低得多。但是花錢在收藏物品上會減少你的現金週轉，因此如何取得一個平衡點很重要。你可以等賺了一大筆錢，在遊戲結束前或你想退休前才去大量採購，或者賺了一百萬就花個十幾

十萬來收藏。但不論如何，建議你由便宜的物品開始，只要買十個就算收藏品，很簡單。當然遊戲有很多玩法，就看你自己，要成為一位什麼樣的大財主了。



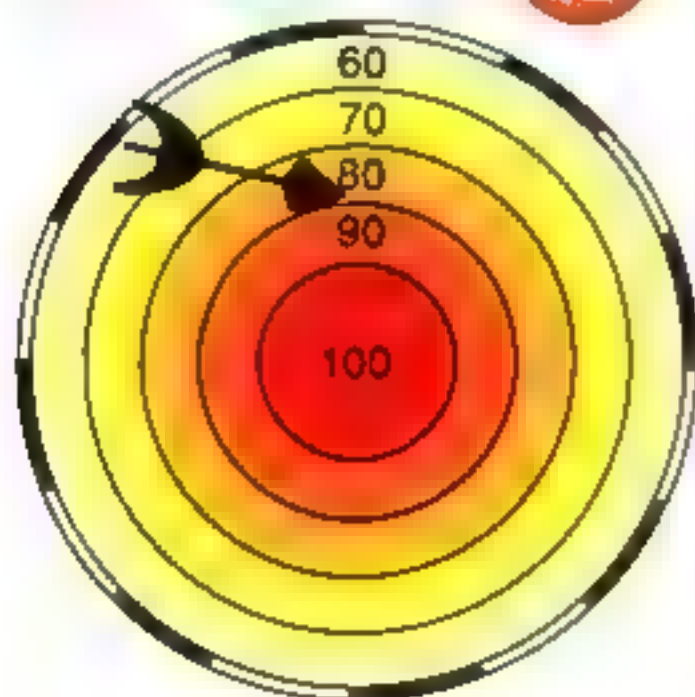
「今天商場霸主寶座，帥啊！」



6 結 論

這雖是個著重股市交易的遊戲，其中有許多專有名詞及圖表，但不致於使人難於上手，事實上這或許可使玩家更了解股市。而其中又有購物的樂趣，畫面、音效及音樂表現都不錯，尤其是有儲備經理的設定，可使你不需要整天盯著冷冰冰的看板而讓心情起起落落。你有時間坐飛機到不同的城市用餐，甚至去打個高爾夫，當我第一次一揮進洞時，設計者說那是初學者的運氣。的確，在股市中你也需要運氣。多存檔，否則像筆者一夜之間黃金從984跌到192，真是欲哭無淚，那也印證股市無常的道理，並要提醒投資者小心了！

群英靶



何布
相當好玩的金錢遊戲，Super VGA的畫面質感極佳，遊戲節奏明快又可作彈性的調整。將商場的動感模擬得相當逼真。

Apache
題材相當新穎的一個模擬遊戲，遊戲中模擬妙作股票的種種狀況相當的逼真，而Super VGA的高畫質畫面和特殊的音效，感覺相當具真實感。

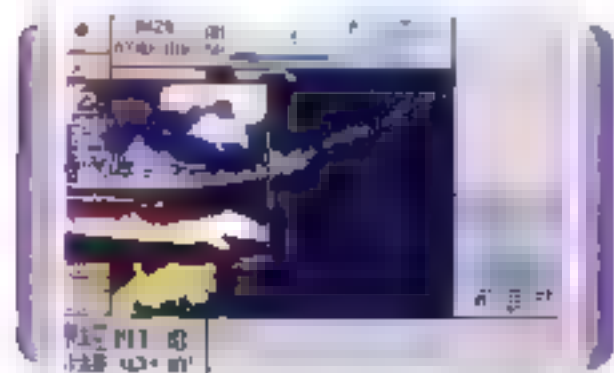
H.C.L.
遊戲題數相當新穎，可充分感受縱橫商場的刺激感。除了玩遊戲外，多少也可學些商業知識，畫面細緻豐富多樣性，是帶有策略色彩的模擬遊戲。

群英會審
VER
2.0



提起日本偷襲珍珠港事件，雖然在「虎、虎、虎」捷報電訊傳來之時看來是成功了，然而在南雲忠一的優柔寡斷下終於無法掌握勝利的契機。

事實上筆者一直在想，如果當初南雲能在兩次出擊後，努力搜索美軍航艦主力而加以擊滅，那就不致於有日後中途島的大敗了。甚至如果日軍當初在計劃偷襲時能一併佔領中途島及夏威夷，那太平洋戰爭不知又要演變成什麼局面？然而仔細的思考才發現，原來日本帝國這個龐大的架構只是個空殼子。



和英國一樣，島國爲了生存發展海軍，可是資源、人力

都是有限的，戰爭只能勝而不能敗，帝國的存亡繫於每一場戰爭的勝利，一旦敗了就一切都完了。所以日本從甲午戰爭、日俄戰爭，以至於太平洋戰爭都是卯足了全力去拼，因為他們不像美、俄或中國有輸的本錢。這自然使得他們在作戰時奮勇爭先而屢次戰勝，但在佔優勢之後，反而會珍惜其僅有資本而無意冒險。先前的勝利是因無可避戰，這正是我國兵家所言：「置之死地而後生」的道理，而南雲在珍珠港的畏縮就是怕帝國僅有兵力受到美方反擊而損傷才決定撤退。

整個太平洋戰爭事實上是一場資源、人力的總體戰，日本在資源及人力等後勤因素居弱勢之情況下，只有靠正確的策略戰術方能獲勝。很不幸的（或者對我們而言，很幸運的）日本的戰略構想和建軍方向有很大的錯誤，因此太平洋戰爭



並沒有拖太久（如果不是美軍執意要先解決希特勒的話，可能會更快些）。但是老實說日本勝利的機會是很渺茫的！

遊戲架構

帝國大反擊只能算是太平洋戰爭中的一個小規模遊戲，因為玩家只能扮演日方，而且時間也只設定在美方快速航艦大量生產前。因此這是一個提供玩家改進當年日本所犯錯誤的遊戲，那也是二次大戰中日本還有反擊機會的時期，因為等大量美軍航艦服役後，日本就只有挨打的份了。

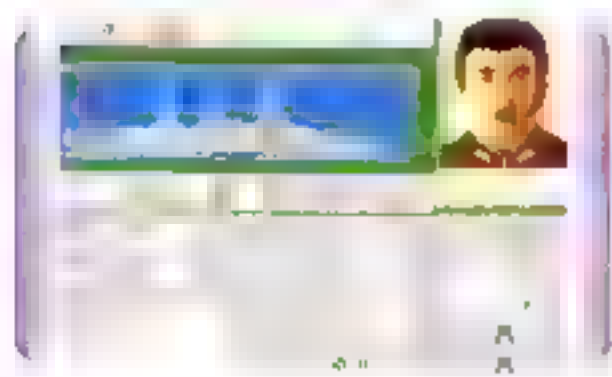


從珍珠港事件中便可以體會到戰艦的巨砲時代已經過去了，而未來掌握海洋的將是航艦的航空武力。可笑的是，偷襲成功的日方依然以戰艦爲艦隊之中心，他們偷襲珍珠港不是爲了破壞美方的航艦，而是美國過時的戰艦。戰術雖然成功了，但在戰略上卻是一大失



敗。

反觀美方因為戰艦生產不及，而只能以航艦為艦隊主力來阻止日軍的擴張，結果證明了航艦的重要性，也造成了美軍在太平洋的勝利。因此基本上如何以你的航艦武力去擊滅敵人航艦是第一優先，戰艦等只適合作人力支援的次要角色，尤其在支援登陸作戰時比較有效。

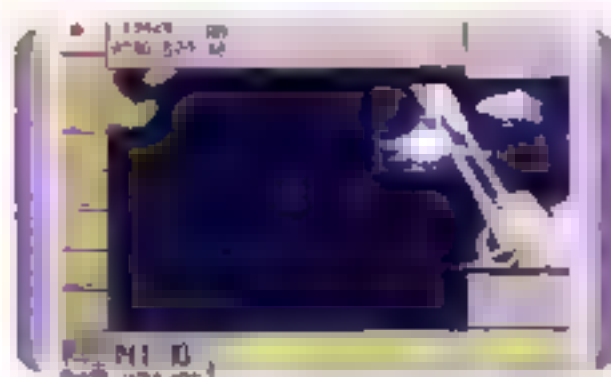


由於目標是佔領美國本土，所以你必須好好運用貨輪運輸陸戰隊去佔領美方基地，逐步推向美國本土，以爭取可能的勝利機會。

補給作戰

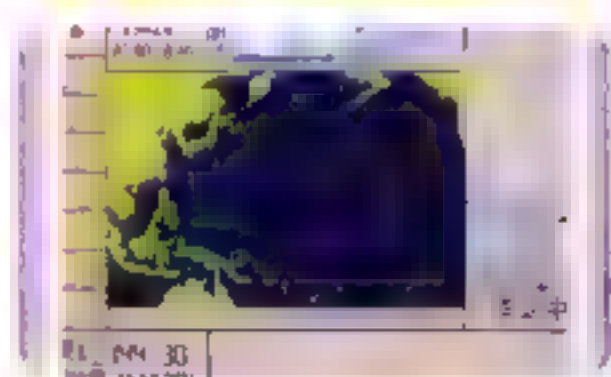
作戰一定要有補給，彈藥、油料、糧食、醫藥，缺一不可，後勤作戰比起真實的戰鬥，其重要性一點也不能疏忽。在本遊戲中由於日本海軍要橫渡太平洋遠征，首先面臨的便是油料的補給。每種船的油櫃大小不同，續航力也不同，因此油料補給十分重要，否則艦隊中有船沒油之後，你就只能選擇放棄它或者整個艦隊都延遲下

來。不過可惜的是，遊戲中加油艦一定要有補給油料才能為受油艦加油。



事實上船艦上不論是日用櫃或備用櫃都可轉油，而大型艦油櫃多，必要時也可為驅逐艦等小型艦加油，如果一定要靠油輪不僅不合乎實際，也太不方便了。像赤色太平洋遊戲中就允許大型艦為同艦隊小型艦隻加油，才不致影響整個艦隊活動。而佔領基地之後也可以運輸物資，以強化基地並增加向前進的能力，可是在遊戲中美方基地均未標示出來，這是十分不便的，雖然我們可能不清楚敵人基地內的情況，但至少總不會說不知道珍珠港在那裡吧！這樣玩起來十分的不真實。

操作指令



地圖模式的戰略遊戲光使用鍵盤，而不支援滑鼠實在很不理想，造成操作上的諸多不便。其次是支援的熱鍵不夠，既然支援熱鍵，那就必須全部功能都提供，不要有些功能還要按選單一個個的選，那對初玩者或許沒有太大差異，可是玩久了之後就是挺困擾玩家的設計，希望如果再出此類遊戲

時可以多加考量予以改正。

另外，像潛艇的移動、補給似乎都被忽略了！而地圖的尺寸也太小了，雖然有四段放大縮小顯示，但往往在按[F1]鍵時，無法把游標移到某些基地或艦隊，而在按[F4]時往往找不到相關基地或艦隊。其實可把地圖做大，而指令及資訊可用視窗或下拉式選單來表示（可參考赤色太平洋的畫面配置，雖然它的地圖很大，從印度到美國西部，但絕不會令人迷路）。

事實上，本遊戲中的基地太少了，所以不論在移動飛機或艦隊時常會遭遇油料不足的問題，因此行動起來礙手礙腳的。許多日軍的基地也許是因為要簡化劇情而取消，但相對的卻造成對油料補給問題的負擔過重，實在有些缺憾。

戰鬥規則



雖然遊戲中有考慮砲火的威力及裝甲防護，但似乎忽略了射程的問題。例如筆者玩北海道演習時，以二艘戰艦、四艘重巡洋艦，加一大堆輕巡洋艦及驅逐艦，打了半天才把美軍兩艘重巡洋艦及護航船隻送進海底。可笑的是日軍以優勢武力取得勝利的代價，竟是每艘船都傷痕累累，戰艦不是彈藥庫爆炸就是主砲塔受損，輪機室全毀，太扯了吧！要是玩過大海戰的人有日軍如此火力早把美國人「打得毫無還手之

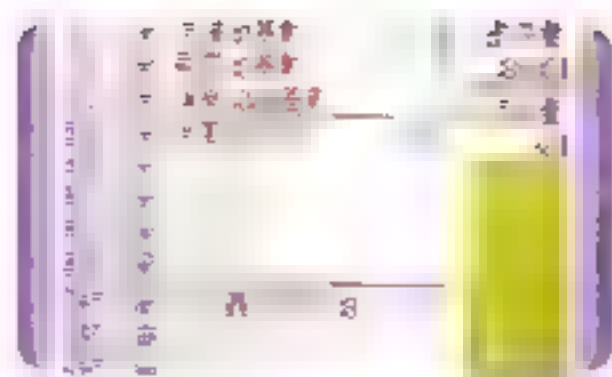
力」(這是YMJ說的)。要不就像用海戰雄風的列隊砲轟模式也不會這麼慘，真不曉得是設計者故意的還是電腦太會作弊？



事實上，戰艦的設計是讓主裝甲連自己的砲都打不穿才行，如今竟然讓8吋砲的重巡洋艦「修理」，實在不可思議。而且在重巡洋艦的8吋砲可以轟到戰艦之前，恐怕早已被戰艦的14吋或16吋砲給轟爛了，兩者的射程差太多了嘛！或許設計者採用的是以整個編隊來計算，然而船艦畢竟是各有各的特色，不能如此隨便計算的，模擬也不能差實際太多！

特色

以生產線這項功能來說是很不錯的，你可以生產你所需要的武器裝備，當然要考慮現有的礦產及工廠能力，這蠻合乎實際的。不過老實說要是能



把時間延長，這項功能應該更具效果。筆者就常想，如果日本二次大戰前就能改變想法，不製造戰艦，而來大量建造航艦的話，那歷史可能要重新改寫了。



建造一艘戰艦的時間和花費，大概可以建造兩艘航艦，那麼去掉大和級等12艘戰艦，日本還可增加24艘航艦，那不要說偷襲珍珠港，明目張膽去進攻也沒問題啊！要是遊戲允許我們變更日本的造艦計劃那就太棒了(不過那似乎離歷史太遠了些)！

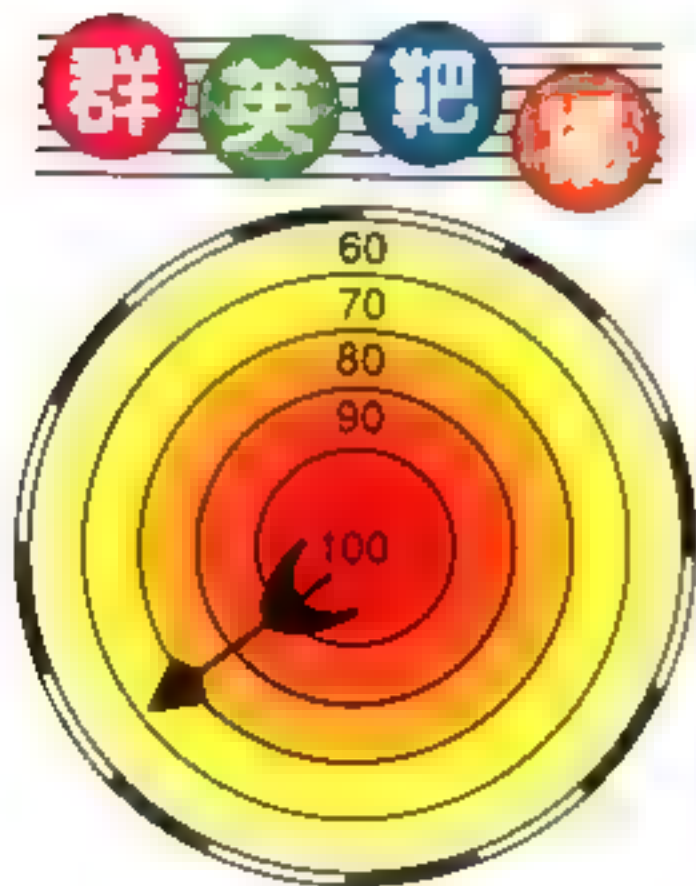
結論

老實說，玩完帝國大風暴

筆者是有些失望，然而對國人自製軟體又實在不忍心苛責，只希望能愈做愈好。當然也希望在玩家的支持下，設計者能更努力、更用心設計出更好的作品。

基本上筆者把本遊戲看成卡巴太平洋的迷你版，混合了海戰雄風的某些特色，不過就砲戰方面，希望能考慮列隊戰鬥、選擇砲轟或施放魚雷的單艦編隊戰鬥，因為每艘船都是一個個體，其中又有許多部門(千萬不要草率的決定命中及損傷)，多參考別人的計算模式，設計出屬於自己而又合理的公式才行。相信只要遊戲能合情、合理，加上畫面的用心及音效，我們沒有理由不支持國人開發的軟體。

天下自然沒有十全十美的東西，但至少能獲得大多數人的認同很重要。老實說，我們雖需要肯努力為自製軟體打拚的人，更需要製作精良用心的好軟體。在地圖的表示上可以做得更好，遊戲必須要支援滑鼠才行，一切都要以作者的方便性來衡量。那麼，我們就能期待有更多更好的國人自製但水準不輸外國的軟體的出現。



何布
操作介面有嚴重的缺陷，但是整個遊戲在資料考據與設定上做得滿細的，只可惜勝負計算有點不太合理。常會令人有意外的戰況出現。

Apache
為一以海戰為背景之戰略遊戲。操作界面是以鍵盤為主，而沒有支援滑鼠，可說很不便利。具生產線這項功能，蠻符合實際作戰情況。

H.C.L.
遊戲的操作部份並不很順手，作戰方式的選擇性與真實度也不夠多。生產線的設計與時辰系統的設計則差強人意。

群英會審
VER 2.0



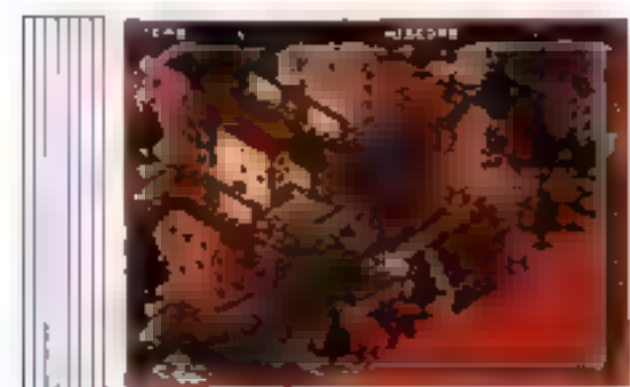
出版公司 光 譜
本文作者 G.R.X

哦！坦克大戰啊，那可真是 一個另人懷念的 OLD



■ 簡單的主題 是 70 年代最流行

GAME 啊！回想當年，GRX 經常和老友 LYC 一起窩在小歌玩店中 K 這個遊戲，那時左一句“快點，敵人從旁邊衝過來了”，右一句“不行啊，我這邊打不完啊！”，緊張刺激的感覺至今回想起來仍是津津有味啊！所以啊！那日在電玩軟體展 GRX 一看到光譜展出此一遊戲，心中就有躍躍欲試的衝動。OK，廢話少說，讓我們看看這到底是一個怎樣的遊戲。



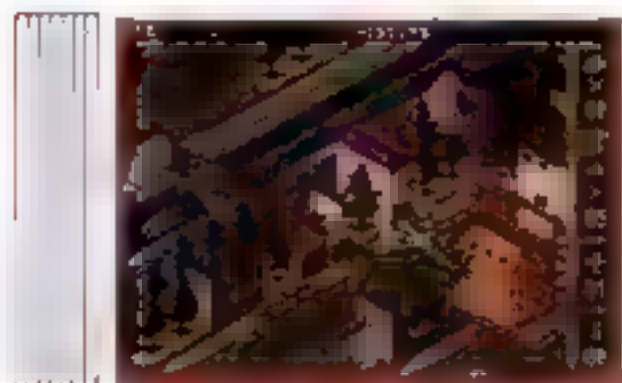
■ 戰向立體的戰場 是 80 年代最流行

坦克大決戰其實就是早期坦克大決戰的立體版，整個戰

坦克大決戰 BATTLE EUROPE



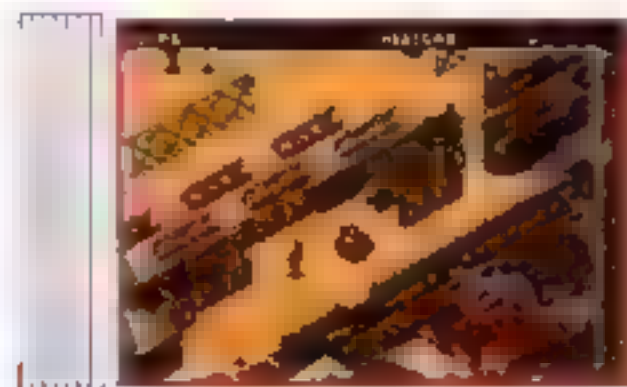
場皆以 45° 角度的視角顯示，（類似鐵路 A 計劃的地圖）。而戰場背景則設定在二次大戰。登場的各式坦克皆是參與大戰的名機種，從德軍的 BMM38t，punther 到 Tiger B。聯軍的 M3.T34/76，到 JSU-152。可說的上是該有的都有了，而各型坦克造型上也各有特色，可說有點 SD 造型的味道。此外，遊戲進行是採過關制，玩者每過數小關便可進入下一大關，每一大關的場景都有其特色，如黃沙滾滾的北非地帶，冰天雪地的東部戰線等，實在可說



■ 簡單的主題 是 70 年代最流行

是蠻有那個味道的，讓人不得不欽佩設計者的巧思與功力。

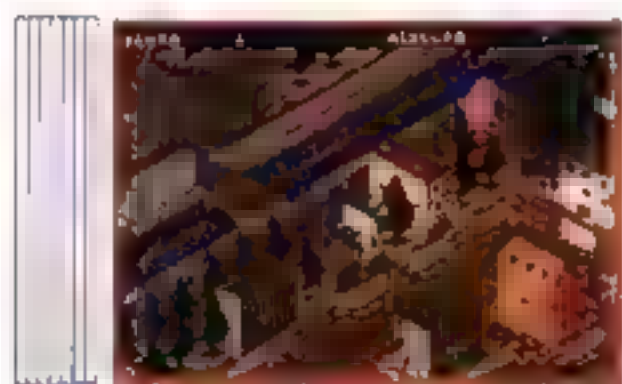
這次在電玩軟體展中，筆者正好在光譜資訊的展示區遇到了坦克大決戰製作人員，當場即詢問了坦克大決戰中關於雙人玩（TWO PLAY），甚至連線的可能性。（能兩人一起玩該有多好啊！）只可惜，坦克大決戰只能一人玩。而且光譜曾製做過可兩人玩的十八變降旗。所以筆者才詢問坦克大決戰中兩人玩的可能性）。



■ 簡單的主題 是 70 年代最流行

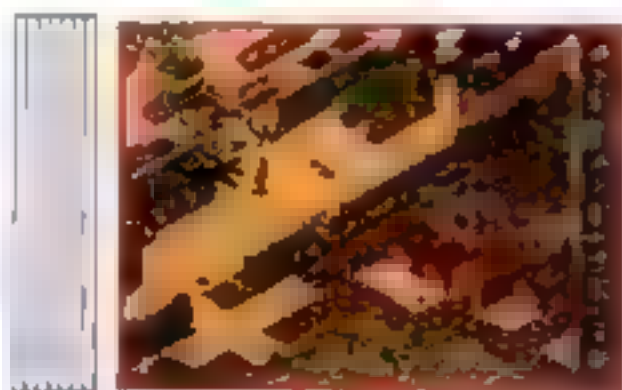
結果製作人員告訴筆者，並不是不能做，最主要還是受

限於速度上的問題。一聽之下，筆者也深具同感。的確，雖然坦克大決戰是以立體戰場為最大特色，但確也因立體而產生最大缺點——速度慢。使得此遊戲幾乎快被列為486專用的了。當然，筆者所謂的486專用並不是指在其它如386機型上就慢得不能玩下去。或許以遊戲類型來說，筆者認為如坦克大決戰這麼一個動作射擊遊戲。在速度、流暢度上的要求，應該都比其他類型來的嚴格。所以說啦，立體的地圖可算是帶給此遊戲一些正負面上的影響。此外，除了速度慢這個缺點外，還有其他一點因立體地圖而產生的小缺點，如建築物後面的東西難以分解，方向控制不易，地圖畫面容易亂成一團等。當然啦，這些都是因人而異的，或許有人認為這樣反而更有趣呢！



前方有之路 上好要整千人

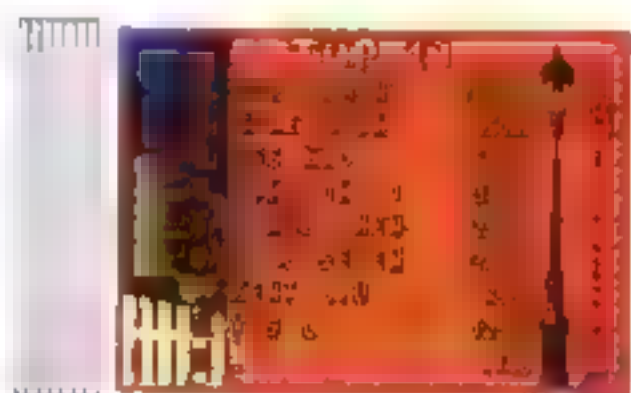
其實，筆者認為此遊戲最成功的一點便是它融入了類似RPG的升級制及劇情化的戰場，以德軍為制，玩者從一開始在東部戰線小渣渣38t坦克，一直到攻入北非的Tiger II重型坦克，其中進化升級的樂趣相信比立體地圖還讓人過癮些。不過遊戲中有些設定蠻讓人不服氣的，首先是遊戲中地雷幾乎是坦克終結者，不管任何坦克皆是一發斃命。加上立體地圖中小地雷又容易被其他建築物遮住，經常走到一半莫名奇妙就“碰”一聲OVER。真是讓人恨的牙癢癢的。



盟軍的閃電式轟炸機上動了

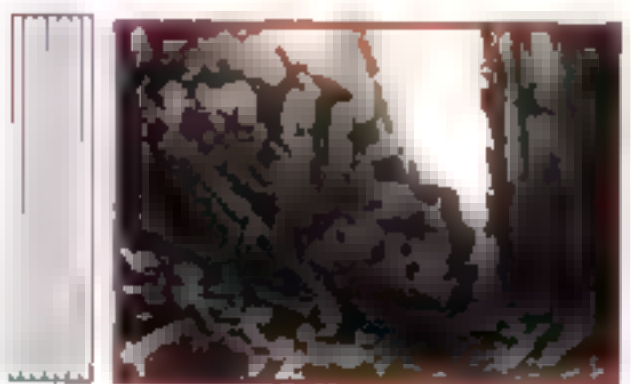
此外，坦克升級似乎影響不大，以筆者為例，就曾經開Tiger I被敵方坦克一發斃命，後來升級成King Tiger，也不過可多挨上2發罷了。天啊，King Tiger哦！重達45噸，聯軍承認要花七十幾台雪曼坦克

(Sherman)才能“配”掉一台，在歐洲戰場號稱無敵的虎王式坦克吧！而且是練了很久才升到，結果就這麼三發結束，讓人好不甘願啊！而且，在遊戲中雖然有空中支援，但僅能打擊戰場部分區域的敵人，無法像其他射擊遊戲一般讓敵人全滅，不過效果還算不錯啦！

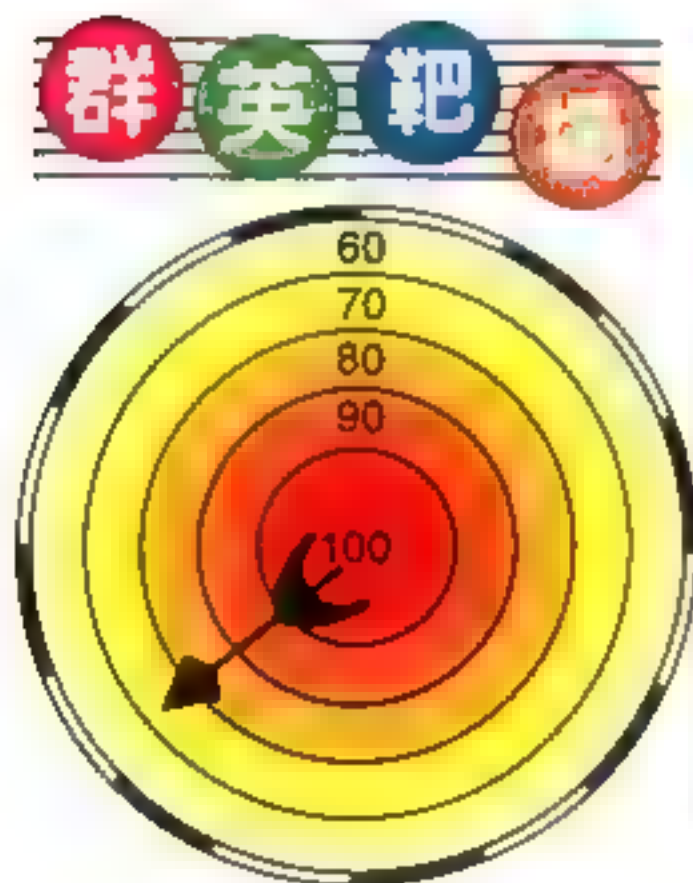





得分可 + 24 萬 場

總之啊，對喜好坦克大決戰的玩家而言，這遊戲相當具有可玩性的，不過如果你想享受到更高樂趣的話，那486級的高速電腦可說是基本配備了。



戰車殘骸炸滅了盟軍陣一團



 <p>GEMINI</p> <p>平面坦克大決戰的立體版，給人一種很新鮮的感覺。每個地區的房屋地形造型也各不相同，只可惜不能兩人同玩。</p>	 <p>Apache</p> <p>遊戲方式類似以前相當流行的BATTLE CITY，雖此遊戲為四十五度視野的立體畫面，還有空中支援，但範圍似乎大了一點，且沒有雙人合作模式。</p>	 <p>H.C.L.</p> <p>多種特殊的戰鬥與升級功能，使原本單調呆板的射擊遊戲變得較為有趣些，其創意值得嘉許，但玩久了仍容易產生厭倦感。</p>	<p>群英會審</p> <p>VER 2.0</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------



「飛刀」

本文作者 **江建政**

相信台灣喜歡棒球的電腦迷們，心中最遺憾的一件事，就是沒有一套屬於我們，具有自己特色的棒球遊戲，能夠將我們在棒球場上的親身體驗、精彩動作，親自搬到家中的電腦上，重新模擬回味一番。

以往，我們只能將我們所熟悉的棒球記錄，輸入外國製的棒球遊戲中，用英文拼音的方式來輸入編寫我們所熟悉的職棒明星的名字，那種滋味，畢竟是有點怪怪的。但是今天，情況已經改觀，由智冠科技與中華職棒聯盟合作，所推出的第一套國產棒球遊戲——中華職棒，已在日前堂堂推出，這個好消息，對廣大的球迷兼 Game 迷來說，實在是一大福音，因為從今天起，我們終於有一套屬於自己的棒球遊戲了。



飛刀手對上強打少年，勝負誰屬？

方便的操控性



一般的棒球遊戲，為了充分模擬球場上的各種狀況，以及應付各式各樣的突發情形，往往會使用很複雜的控制介面，加上一大堆選擇視窗，才能滿足玩者的需求。但這種為求真實所設計的介面，不但玩者不容易上手，更使得他們在千變萬化的球場裡，手忙腳亂，頻頻出錯。中華職棒有鑑於此，特別設計出相當簡單的介面，上手容易。可惜一物有利必有弊，控制簡單的結果，真實度就差了一些，像投手的球路，只能有曲球跟直球兩種，像象隊鄧肯最拿手的指叉球、老師黃武雄的神卡球，或是虎隊新洋投笨力拿手的蝴蝶球（Knock Ball）等，都無法在此一睹其神奇的變化。再者，真實比賽中，打者針對不同的球數，不同的戰術，甚至壘上狀況的不同，而有不一樣的擊球方式，像是長打、推打、短打和砍擊等，許多種的打法，可惜的是，這些細節中華職棒都無法表現出來。上手容易和真實度，原本就有相衝突之處，如何取捨，就看設計師們如何將玩家定位了。

詳實完整的記錄

由職棒聯盟提供，完全真實的球賽記錄和球員資料，相信是最為大家稱頌的特色。每個球員的各種記錄，和排行榜上的資料，甚至比我們平常所

看到的還要多。而且最重要的，是由球員過去的表现所評定的屬性，讓球員們擁有我們最熟悉的特色，金臂人黃平洋的 K 人功夫，艾勃、廖敏雄、林仲秋等人的全壘打實力，以及陳彥成的神來一棒、盜帥林易增逢學必盜的精神，中華職棒裡通通都有，令老球迷們讚賞不已。但是，再細膩一些的特色，像新竹球場誰的全壘打最多？大家都知道是王光輝；希波在陳長信主投的比賽中，常有超水準的打擊演出；長風象對味全龍無往不利，偏偏呂大地就是能轟出全壘打，諸如此類，遊戲設計者還是未能考慮到。

當然啦！這些要求是人過分了些，但對一個真正的球迷來說，這些都是必需的，縱使嚴苛，又未嘗不可。希望中華職棒將來若有續集，能夠加入更多的細節（像左打者對右投手的打擊率通常較佳），更多的特色（像某隊的幸福球場等），使遊戲更具內涵，更加真實，也更吸引人。

絢麗的球賽畫面



「飛刀」對上「強打」

中華職棒在畫面表現上，可以說是做到了力求真實。遊戲中的每一座球場都有真實球場的特色，像台南球場低矮的噴明燈、高雄球場外野甚至有遮陽棚，據說是因為太熱的緣故……。這種尊重球場的態度，比起有些外國的棒球遊戲玩來玩去都只有室內與室外兩座球場，中華職棒實在強多了。



就差那一步，「擊空」啊！

在動畫方面，卻是略嫌粗糙了一點。由於動畫的分格太少，使得揮棒、跑壘和投球等動作都有不連續的現象，一個完整的揮棒動作竟然只分為兩格，由一壘上二壘只需要五步，這些美工上的缺點，使得這一個光芒耀眼的遊戲，不免有一些缺點。但話說回來，遊戲的美工們在中華職棒裡的巧思亦是不少，像是當投手體力不足時，會以脫帽擦汗的動作

來告訴教練他累了，從這點看來，設計師們還是很細心的。

清晰的語音轉播

中華職棒的語音可以說是最具代表性的特色之一，舉凡轉播員的播報、啦啦隊的加油聲等，均非常的清晰而且親切，好像整個人就置身於比賽的現場似的。而到南部的球場



眼看勝利在望，誰知道……

時，還會有台語的轉播，令人感到非常的新鮮。

國產遊戲的新境界

以往國內各種的自製遊戲，往往以RPG為主，加上少數的益智、戰略等遊戲，再加上技術和分工經常不足，因此品質常不大理想。可是近年來，由於出版數目日漸增多，加上國內的程式設計師功力愈來愈進步，所以國產遊戲種類愈來愈多樣，品質也愈來愈

高。中華職棒就是一個代表作，它不但突破往常本土遊戲的形式，成為第一套國人自製的棒球運動類遊戲，再加上使用了不少最新的3D動畫和語音的技術，可以說是遊戲的一大創舉。

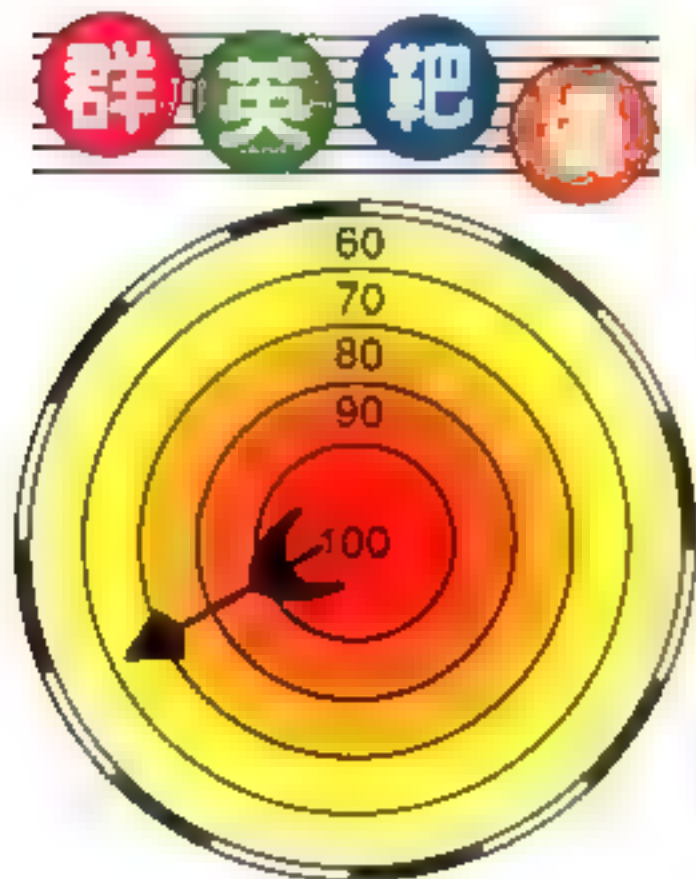
雖然說這個遊戲還有一些小小的缺點，像是佔的硬碟空間太大、有些記錄的判定有待

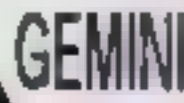

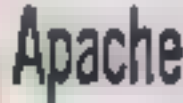

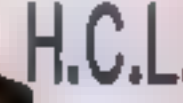



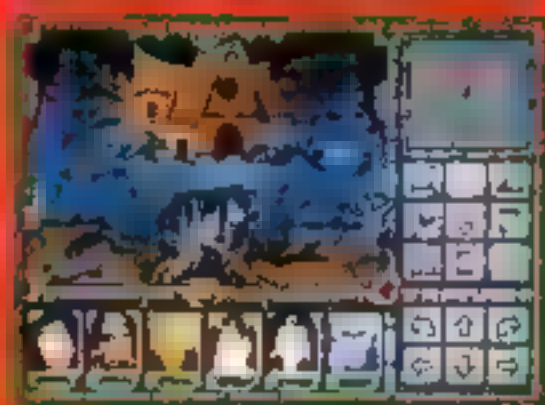
教練，我撐不住了！能不能

加強，球場術語跟國內常用的不同、日本味太重等，可是人體而言，中華職棒仍是一個相當成功的遊戲，不論是在自創、內涵上都是如此。

聽說軟體世界還要出經理磁片，提供球隊與球員的編輯功能，給玩者們自組心目中的夢幻球隊。除了經理磁片外，我們也希望軟體能夠再接再勵，繼續更新版本和新的資料片，使中華職棒更臻完美，達到最高的境界！



  <p>國人自製的第一套中文棒球遊戲。基本上來說還不錯，只是畫面太小，會使人覺得人物動作太快。</p>	  <p>國人首部自製棒球遊戲，操作界面相當容易上手，但卻也造成變化較少。具有豐富的語音，球員小動作的表現也很成功，唯動畫方面可再多一點變化。</p>	  <p>球員的個人屬性資料頗為詳細，是本遊戲最足以傲人之處，細膩的畫面與逼真的音效也是一絕，唯打擊與投球方式較缺少變化，有待加強。</p>	<p>群英會審 VER 2.0</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------



你知道黑暗魔君 將如何反噬觸怒他的冒險者？

魔法門外傳 I (Clouds of Xeen)

+

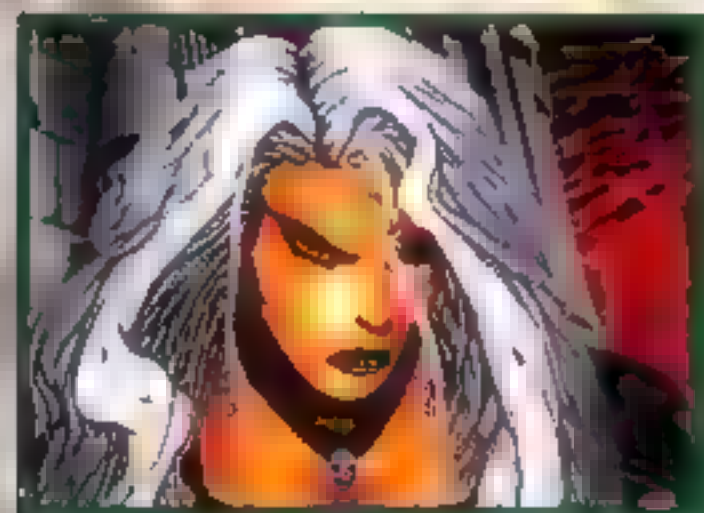
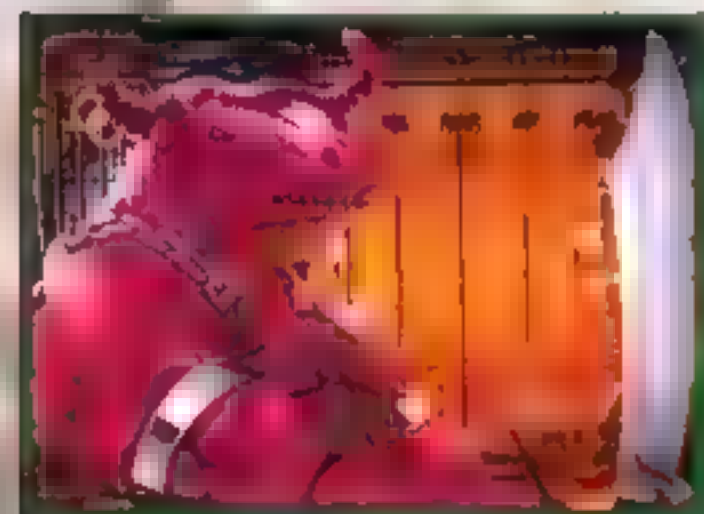
魔法門外傳 II (Darkside of Xeen)

二者合而為一的新大陸，

將釋放出你不能抵擋的魔力！

往來兩塊大陸的數百項搏命任務，

加倍考驗角色扮演玩家的耐力！



你能扳倒黑暗魔君，
挽救這片土地嗎？

NEW WORLD COMPUTING, INC.
CREATING THE SOFTWARE

魔法門外傳 II

黑暗魔君大反撲

Betrayal at Kronor

進入本遊戲

除了必須擁有豐富而荒誕不經的幻想
還別忘了背上裝滿好奇和探險的行囊

你

將進入美凱米亞 (Midkemia) 這個神秘的國度

置身一連串匪徒所思的冒險故事裡

殊死的戰鬥、詭異的人物

連闖未知的地域和驚奇怪誕的魔法都圍繞著你打轉

你和隊員們時時刻刻皆處在發現的喜悅和死神的威脅之中

這就是

叛變克朗多

根據 Raymond E. Feist 最暢銷的 Riftwar 小說改編，以富本單節式表現劇情
遊戲分九個章節，每章皆有其特殊人物、怪物及敵人的目標

遊戲似分九段，但卻又連成一氣

非直線性劇情發展含有全頁地圖和近距離模式

書籤 (Bookmark) 功能，可迅速轉移進度

音具及語音，能演解難於辨識畫面，才能獲得打贏其文字談話等音

返回會制戰鬥方式，除了揮劍用力，還可以咒語施展前所未見的幻妙魔法

城市、森林、下水道、火山口、墳地等，皆有各式各樣的陷阱等你進入



Immortal



這座地下城中果真能尋得永生不滅之秘密？

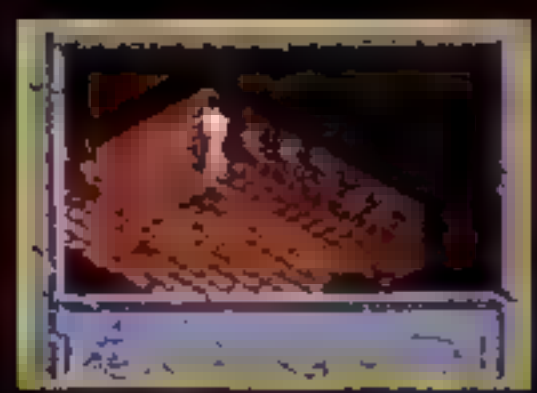
在找到之前，你的小命可否保住？

永生不滅

- 全發幕戰鬥畫面，與牛頭人、穴居巨人和獠牙惡鬼近身搏鬥。
- 物品精製細緻美麗，每樣皆有其特殊用法，開啓機關、解決疑難等。
- 玩者扮演一名持修多年的巫師，在劇情所至可施咒魔法、飛翔於空、變小或變身。
- 超過50個以上的地下室機關。



物品獲得與辨識



移動地板上機關，因圖時有光線射出



這是敵人，你的生命點數



使地磚下之機關門，無不無之至是知得機關要



要光解開之角之敵！永生不滅！



獲得此機關後，可解開機關門

華力世世界
華力世世界有限公司
代理製作發行

震典超級常駐字典

挑戰英文遊戲的利器

玩電腦遊戲，其實是學習英文的絕佳途徑。除了享受遊戲的樂趣外，由多樣的英文訊息中，你更可以認識許多單字、俚語典故及風土民情等，是名符其實的寓教於樂。但由於語言隔閡，不但使許多玩家服輸而宣告放棄，不服輸的玩家也往往錯過了遊戲的精髓。

從現在開始，玩英文遊戲不再有遺憾，震典超級常駐字典幫助你，在任何時刻、任何環境下都可查詢英文單字及片語、俚語，使你輕鬆地陶醉於世界頂尖遊戲中。



史上最強的字典軟體

- ▶ 286 級以上之 PC
- ▶ MGA 或 VGA 顯示器。
- ▶ 12MB 軟碟一部，硬碟一部。
- ▶ 倚天中文系統（非必備）。

- 正典英文專家所開發小組最新力作。
- 常駐軟體，只需執行一次即可隨時叫用。
- 不需任何中文系統即可使用。
- 支援雙螢幕，且有無中文系統皆可使用。
- 簡繁兩用字體，可線上切換顯示簡體或繁體。
- 真正在任何時候都可叫用查詢，包括各類繪圖軟體、CAD、GAME 及 WINDOWS 等環境下。
- 有 UMB 時具自動 LOAD HIGH 功能，完全不佔主記憶體空間，亦可設定強迫常駐於傳統記憶體中。
- 六萬個英文原型字，二十萬以上之可查字，二十萬組以上之中文詞彙，解釋詳盡、正確。
- 支援 XMS，字型完全不佔主記憶體空間。
- 英英、英英雙向查詢。
- 近六萬個英文單字，解釋詳盡、正確。
- 英英、英英雙向查詢。
- 自動顯示相近字，可上下翻閱如同一般手冊。

- 收錄五千句以上之片語、成語、俚語。
- 具語音功能，同時支援小玩家及聲霸卡。
- 資料庫度壓縮，僅佔 2MB 硬碟空間。
- 完全以組合語言撰寫，僅佔 11 - 14KB。
- 線上查詢文字螢幕上任何單字。
- 支援剪貼操作，並具剪貼功能。
- 單鍵即可叫用，且啓動鍵可自訂排定。
- 可退出並釋放所佔用之記憶體。

另有最新英文專家加強版—震典英文大師

售價：1990 元

英漢、漢英功能—六萬字，含音標僅佔 2.7MB
片語功能—五千句以上最重要的片、俚、成語
文書處理—具線上查詢及全檔案拼字檢查功能
字彙測驗—多種範圍及測驗方式，並可針對生字反覆練習
語音功能—同時支援小玩家及聲霸卡

另外還有可自行加字、列印生字、查詢記錄、不規則動詞表、會說計算機及華年曆等眾多功能，是學習和使用英文不可或缺的工具，歡迎洽購。

珈澄科技有限公司

台北縣新店郵政 10411 號信箱
TEL: 9122772(代表號) FAX: 9101375
郵政劃撥: 1429544-8 王世傑帳戶
(掛號郵資 80 元另附)

全省統一售價: NT\$2990

寄回保證卡回庄 再送價值 500 元雙聲
碟專用防盜碟 超級抓圖軟體一套
原“正典”使用者 優惠升級辦法實施中
歡迎洽詢！

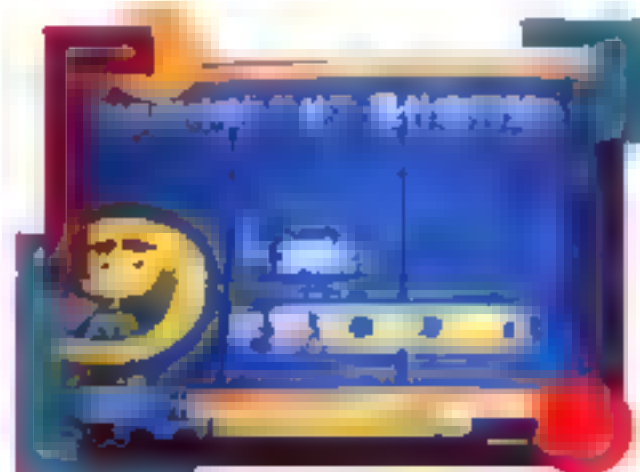
大型電玩遊樂場

超級金頭腦

現 在市面上的人型電玩絕大部份為格鬥型、動作型以及射擊型這三類，只要多練個幾次，大都能破關。但是最近有個「奇怪」的電玩，可使人口袋空空，還不一定能全破呢！這個奇怪的電玩就叫超級金頭腦。

超級金頭腦奇怪的地方是在玩家既不用和人拳打腳踢，也不用擊敗大魔王，只要一直回答超級金頭腦提出的問題就行了。奇怪吧！只要答對了還好，要是

答錯了旁邊的人還以為你沒常識哩！花錢去找挫折感，人類不認輸的天性真是可怕！遊戲本身共



分為兩種路線模式：一種是以大學畢業為目標；另一條路則是以當上總經理為目的。此二路線分別是：



民國教育委員會——從小學至國中，再升到大學、短期大學或專科畢業。

買賣能力問題——玩者必須到世界各地去接受考驗，回答所有有關交易買賣的問題，一級一級的突破，直到當上總經理為止。

遊戲進行方式是由玩家擲骰子以決定所能前進的步數，有點像大富翁的遊戲。例如在民國教育委員會的小學部分有七格地圖，假設投擲出的點數為四，那我們就必須回答民國教育委員會所提出的數學問

題。玩家共有三次機會，三次後若仍然沒有答對，那就無法繼續向上升級了。

要是我們通過小學這一關，就必須參加畢業考試（奇怪！小學不是直升國中嗎？），不論國小、國中、高中的畢業考都只有二題，但必須全

對，而且每升級後就會加入多一個選項，例如小學是選一，畢業考就成了三選一。如果沒有全對，還要參



加補考，直到全部答對為止。但也不是只有回答問題，讀書當然也需要娛樂，半途中也有遊戲關卡和一些猜圖

的遊戲，若走到「Lucky」這個圖形，就有卡片讓我們選擇像是增加一次答錯的機會，或減少以後問題的選項等。



買賣能力問題開始時就要選擇其難度，有組長級（最簡單）、課長級（稍難）、部門經理級（困難）、常務董事級（很難）、總經理級（非常難）等。遊戲方式和民國教育委員會不同的是行走步數不再由骰子決定，而由一台拉BAR機決定。由於買賣能力問題有二選一及四選一兩種題型，所以除了步數外還決定了幾個選項。在開始前還必須回答三個新聞問題，有二題以社會問題為主，有一題是以時間為主，在開始時會出現現在的日期及時間，方便玩者回答時間方面的問題。

關於所提問題內容的方面，民國教育委員會有數學題、社會題、國文題、自然題、音樂題、美術題、健康教育題，以及一些古怪的題目再加上特別的問題（如天才問題、時事問題等……



大型電玩遊樂場

），要是遇到流氓還必須回答他的問題，答對了



才不會挨打。而問題的難度會一直增加，教育層次越高，問題愈難（也不是絕對啦！）。有些人走會懷疑，

那不就很快就over了嗎？

除了分數到達了某一程度可增加一答錯機會外，回答了一題特別難的題目或走到了「Lucky」，也有增加生命力的機會，而且剛開始時問題都很簡單，見識較少的也能過個兩三關，而且小學的事業，只要答對了



題就算過關，即使不及格，仍會放你

馬讓玩家升入國中

買賣能力問題就複雜多了，除了和買賣有關的問題外，還有一些特別的題目，如國外出差部份就必須到亞洲、歐洲、美洲等地區回答各地的地理、人文問題，這對一些不曉歷史、地理的



學生來說就十分困難了。要是又碰到四選一，那真是有書到用時方恨少之感，所以若想玩買賣能力問題，最好

有大量的國文或請一位第類組的學生同行吧！

超級金頭腦的畫面雖沒有使用上什麼特殊技術，但



是畫面也算不錯啦！人物的表情也很生動，若答錯問題，就會顯出非常生氣的樣子；如果我們答對了超難的題目，人物便表現出很驚訝的樣子，最最特殊的一點是全中文介面及中文語音（好像是第一個中文的大型電玩哦！）。還好是中文，否則英文不好的人，還要隨身帶一本英漢字典去遊樂場呢！

然而，超級金頭腦在題目的分配上好像有些問題，像是在小學生的自然問題中，有一題竟然問——

「等於多少焦耳？我的天啊！有些小學生連「卡」的單位都搞不清楚呢！一卡=4187焦耳，這種題目出現在小學，這未免也太誇張了吧！還有像「××

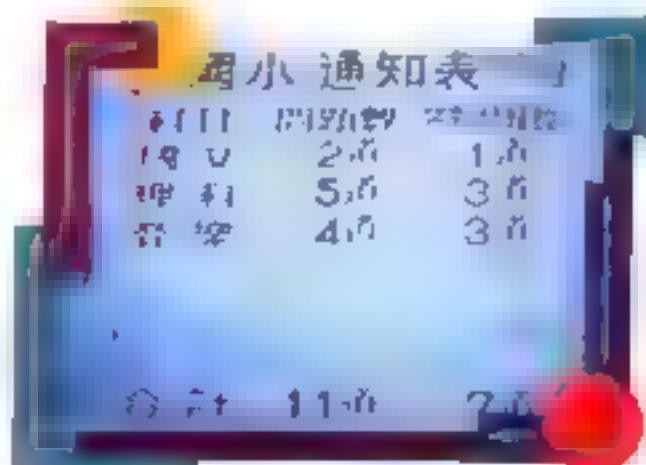


×是如何死的？」「現在世界最快的列車是哪一種？」遇到像這種不一定會的只好用猜的，不過這種題目所



佔的比例好像有點偏高，因此才會有人認為太難了。

超級金頭腦雖在題目的分配上有點小瑕疵，但也十分具有挑戰性，玩完後大概也能增加一些知識。如果自認上知天文、下知地理，課內外知識均充足的話，儘管放馬過來，想必也能得到一番樂趣！



／俞伯翰



請注意！

我們急需有「稿投」的朋友！

各位自認有稿投的朋友，我們為你提供以下的投稿方案：

方案1

遊戲終結者

(請以下一頁為範例)

在玩完手邊的遊戲後，如果不把你的成果和各位讀者分享，那實在太可惜了！你可以投稿遊戲終結者這個專欄，讓各位讀者看看你是如何過關的，但在投稿之前，請看看下面的投稿方式：

A. 圖片方面： (越多越好)

1. 將過關的精彩或關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，.JBM、.PCX、.GIF、.CAP檔都可以，然後存在磁片上寄來。
2. 不會抓圖的朋友，請將最後的存檔寄來，由我們替你抓圖。

B. 文字方面： (字數不限)

1. 寄來的圖形檔請附上有趣的說明文字。
2. 請發表過關的方法或心得，再順便評論一下結局畫面，滿不滿意都可以儘量批評或讚美，但請說出理由。
3. 如果還有力氣的話，請由結局畫面來推測下一代會有什麼作法，或是你認為下一代應該怎麼做才好。

方案2

玩家觀點

如果你自認有非常 HIGH CLASS 的論點，請趕快寫下寄來，否則一篇可以流傳千古的文章就如此胎死腹中，實在是一件很令人痛心的事，如果有稿子要「生」下來，請注意以下的寫作方向：

1. 就某類型的遊戲作一綜合探討，例如：「漫談 RPG」等等。
2. 就遊戲的某一要素作一深入研究，例如：「我看 RPG 的升級系統」等等。
3. 就某一系列的遊戲作一綜合比較，例如：「創世紀系列的沿革與比較」。
4. 就某一時事，或發明作一評論，如：「虛擬真實 (VR) 在電腦遊戲上的應用」。
5. 就玩家的切身話題

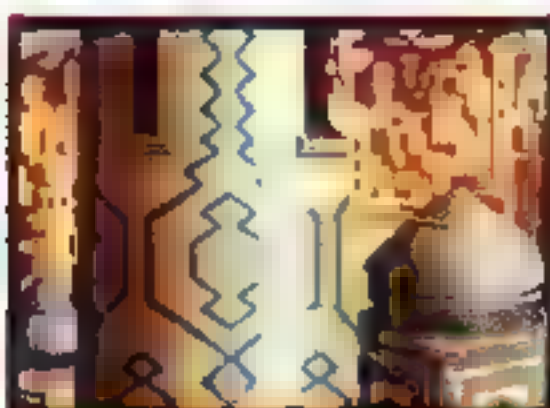
作一中論，如：「談玩家的生涯規劃」、「年齡層與 GAME 的互動關係」。

6. 由玩遊戲的心得作一感想的中，如：「談巨蛇之島的政治觀」。
7. 天馬行空的論點，但是請別出現像「談三民主義在製作遊戲上的應用」這種誇張的主題。

最後，要吩咐的是一來稿請以 600 字的稿紙書寫或將檔案寄來。如果稿子真的「生」不出來，請打電話來請我們「助產」，電話是 (07) 384-8088 轉 289，有稿投的人，我們等著你來稿哦！（若因請音相同，而產生誤會，恕不負責。）



遊戲終結者



好不容易，終於來到公主寢宮的窗口。嗯…先進去再說！



糟了！公主臥病在床，賈法不但冒充我，還找我單挑！



被賈法傳送到棋盤上，四周棋子的人頭竟都是一些老相識。



不管了，賣力的往前跳吧！

四個假王子先幹掉其中三個，剩下的那個會自動消失。

波斯王子 II 《影子與火》



先在這裡讓靈魂出竅吧！然後再待上陣。



賈法死了，公主所中的魔法也解除了。



一發完全命中，賈法徹底毀滅！



看我「雙刃劍」的厲害！



可惡的賈法，有種別跑！



有情人終於相聚了！



從此王子與公主過著幸福快樂的日子！

終於玩完波斯王子 II 了，雖然，它有點短，但是遊戲的過程可不是蓋的，感覺棒透了！要玩完整個遊戲並不難，只是有幾個難關要特別注意，包括骷髏兵把守的吊橋、聖人塔（要跳到台上讓聖人左右各照一下），還有最後和賈法的追逐戰（如果手腳不快一點可能追不上他）。有的關卡可能要注意時間差的掌握或善用影子分身才能過關。基本上，結局仍然不脫一般童話故事「王子與公主從此過著幸福快樂的日子」的窠臼，但是最後一張圖似乎強烈暗示會出第二代，波斯王子 III 嗎？簡直是太棒了！

噢！這醜八怪是誰？第三代的魔王嗎？





多媒體世界



● Micophia

Part I 「美」體初現

MPC'S MPC'S ARE MPC'S. (此句話請勿抄襲，版權所有)或許大家未曾看過這個名詞，OK！讀小弟（Micophia → 賣咖啡呀！）替各位解釋一番，其實就是 Most Personal Computers' Master Pieces ARE Multimedia PCS. 即「個人電腦上音效、影像的精品&傑作，透過多媒體PC的展示，即可做一場美侖美奐的演出。」

自1991年Microsoft公司和其他若干著名的廠商，制定出第一代多媒體的標準後，從此IBM-PC上就有了Multimedia這個名詞。但在國內最近一年之中，「多媒體」這個名詞似乎被炒得熱絡，從報章至各電腦雜誌，深怕搭不上這班列車，無不刊載有關「Multimedia PC」的文章，文章之多，真可用「浮濫」二字形容，但不可否認。雖然其中亦有可觀之作，然而，天下文章一大抄的情形，卻也所在多有。

因此，筆者決心要不自量力一下，以更詳實、更深入淺出的方式為各位介紹Multimedia這位後起之秀，但不可否認，一個專欄最希望的就是和各位讀者交換意見，文章內容若有疏忽和錯誤之處，歡迎大家來函指正。當然，也歡迎各位對Multimedia在使用上和一些購買須知，及在機器的搭配上……等等，有什麼疑問，也請大家提出，小弟一定竭盡所學、所能，為大家服務。

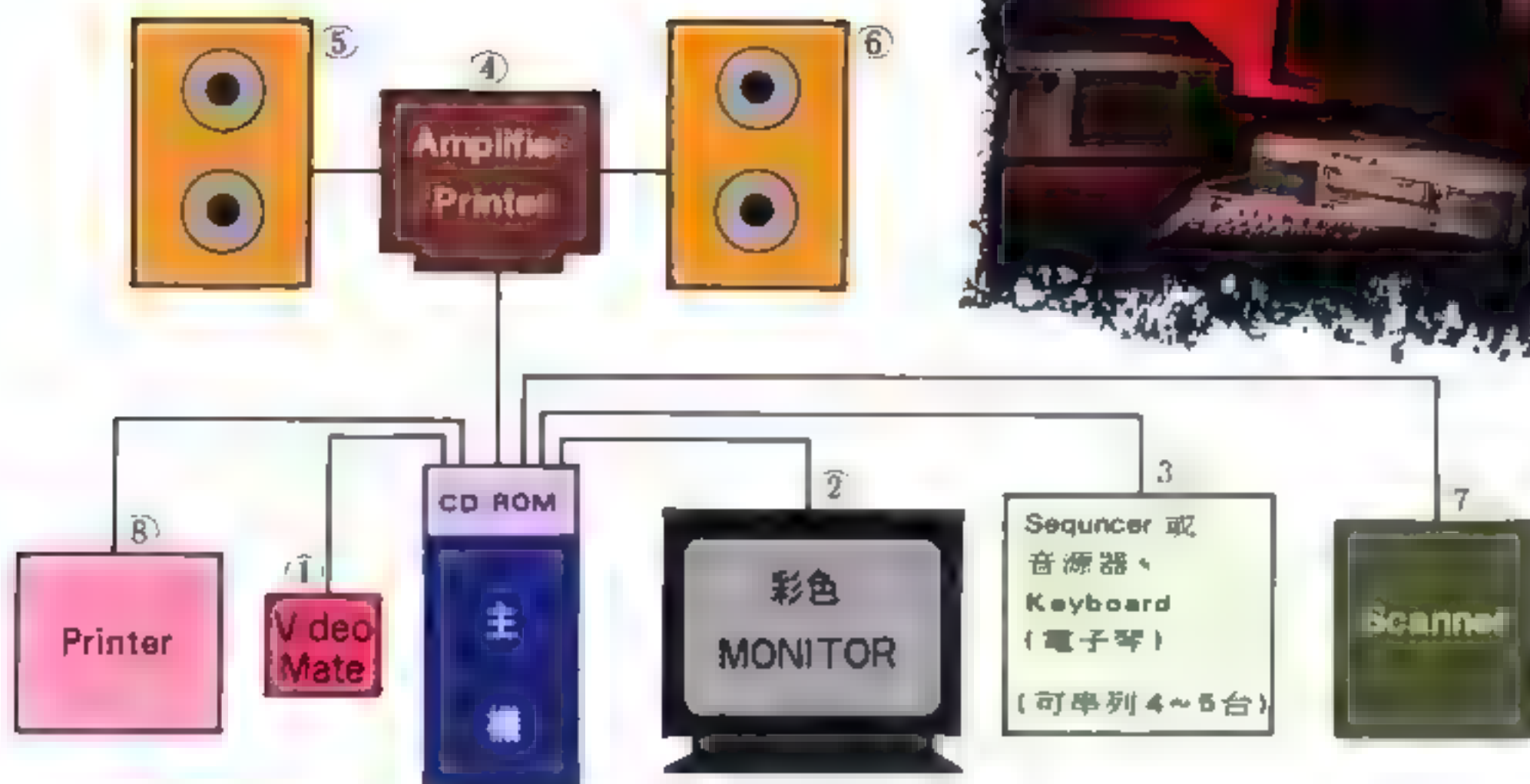
Part II 開宗明義



何謂「多媒體」呢？其實就是透過音效卡、影視卡、影像捕捉卡和掃瞄器、印表機等介面，結合為一體，就成了具有音效、影像的個人電腦。你可以透過各種應用軟體做MIDI file的編輯、修剪和影像的處理，甚至透過Windows下的軟體，經過音效卡介面可把聲音錄進硬碟或可讀寫光碟機，和影像檔結合。經過匠心獨具的剪輯之後，產生動畫檔和語音檔兩者併在一塊，播放出來，就真的是如筆者所說的「有聲有色」啦！

現今市面上所流行的Multimedia Upgrade KIT (MUK)，其實就是含有CD-ROM和音效卡這兩種產品，再附贈一些光碟軟體所組成的。在眾多廠商的競爭下，以何種廠牌為佳？其實目前難以定論，小弟目前正收集相關資料，日後定會為大家做一個詳盡的介紹，下面就以一個草圖來簡介MPC的一些device及Output的配備：





說明如下

1. Video Mate 連接主機內的影像捕捉卡或視訊卡，使得主機的 color monitor 可透過 Video Mate 選台，收看電視台的節目，或是在 Windows 下開個視窗做影像的放映、剪輯、捕捉。
2. 螢幕接線。連接主機之 VGA 卡。
3. 音效卡的 MIDI 介面。連接音源器，藉由 MPV-401 或 General MIDI 等傳輸介面，把音符輸入電腦，再經由一些 MIDI 軟體編修，即成了所謂的「PC Music」。
4. 音效卡上的 Line-out，藉由 cable 連接至擴大器上，以得較佳之音效。
5. 6. 皆為揚聲器之接線，由 Amplifier 送至喇叭而發聲。
7. 掃描器。可把圖形、文字掃描到 PC 中，再經過處理，而成為影像檔。
8. 印表機。可把文字、影像等檔案，經編修之後，印出為成品。

洋洋觀觀扯了這麼多，其實呢！以上的配備若要收集完全，真的也太傷「\$」了，所以選擇自己所需要的，再多方面分析、比較，才不會花了冤枉錢，您說，不是嗎？

Part III

身歷其中，「雅聞」起敬

最早 16bit 音效卡的始祖，就是在美國的 Media Vision 公司，由於 16bit 音效卡晶片組是 Media Vision 開發出來的，所以在美國當時也造成了不小的風潮。



專訪雅聞公司的工程師



由 Media Vision 的產品得知，其實「多媒體」在台灣流行起來的時間，也只不過是去年開始而已，國內在個人電腦中對於 CD-ROM 的佔比例，並不是很高，可能的原因有若干：

第一：價格的問題。通常價格是消費者產品主要的考量之一，一般的玩家，以學生比例居多，試問從數千元到一萬元多塊的卡內，對一個學生恐怕不是很輕的負擔。

第二：CD ROM 的速度是介於軟碟和硬碟之間，一般說來，通常 CD ROM 的平均搜尋時間（Average Seek Time）是 350ms ~ 390ms，而檔了傳輸速率（Data Transfer Rate，即所謂 DTR），是一秒 150K ~ 200K 左右，而一般 AT-bus 的硬碟，平均的搜尋速度大約是 10 ~ 17ms，比較之下，差了十幾二十倍，不可謂之不慢也。

第三：害怕自己的主機無法相容。本人看了此市面上的報導，再加上聽親友說卡和主機的相容性的問題，以為自己主機可能會碰到相容性的問題。哈！這種情形，小弟以後會做十分詳實的報導，請大家拭目以待！

根據國內代理該項產品發行的雅聞公司工程師陳先生所提及，音效卡裝上去，一般說來，相容性應該不必懷疑，常有客戶因為硬體的 I/O adress，DMA，IRQ 設定錯誤，而導致音效卡無法發聲，嚴重一點，甚至會導致系統當掉。這一類的情形也經常發生，下一期筆者會介紹一些目前市面上的 16bit sound 卡，這一個問題到時候自然會做一個較仔細的說明。

而整個多媒體的市場其實銷售情形較理想的並非個人 PC，反而是「公家機關」，原因嘛……嘿嘿！為了不破壞大家對中國人「勤儉」美德的欽服，小弟還是不說的好（混蛋！都已經說出來了）。

另外，還有一點多媒體的市場還沒打開的原因之一：Multimedia 其實是「洋玩意兒」。你看，

連「多媒體」這個名詞都是直接翻譯的，如國外的音效卡、CD ROM，其說明書也只有原文的，再加上有些專有名詞，根本看不懂，對電腦軟硬體控制的架構又沒有什麼概念的 USER 而言，實為一大利害。

至於軟體不多，也是一大致命傷。雖然已有逐漸增加的趨勢，但是小弟我逛電腦公司裡去逛的結果，覺得樣式仍然不多。

而中文方面的軟體，那就更少了，而內容的精緻程度，通常也略遜於國外的 CD 軟體。音效卡亦是決定整個 CD 軟體的臨場感與效果的重要因素，但目前支援 16bit 音效的軟體似乎不多哩！而 16bit 的 Sound Card 價格之昂貴，卻也是不爭的



事實，如果你能找到一片 5000 元左右的 16bit 音效卡，或許可做為選購的參考。

先前提到產品說明書的問題，小弟認為未來廠商必須為客戶考慮的問題，但吾人以為玩家們也應有更加速提升自己英文水準的決心，對硬體的基本常識，的確是有必要知道，而一些專有名詞，也應或多或少了解一點。

以上筆者所談的 Multimedia，都是針對 IBM 或 Compatible Machine，至於 Mac（麥金塔）的部份，這就以後有機會再說吧！下一期筆者將會就市面上有的 16bit Sound 卡，做一個分析和功能之比較，也同時把一些讀者、朋友所向我提及的問題向各位做個報告！

本報專文訪問 media vision 台灣總代理雅聞公司陳文雄，特別報導

單色玩家有福了

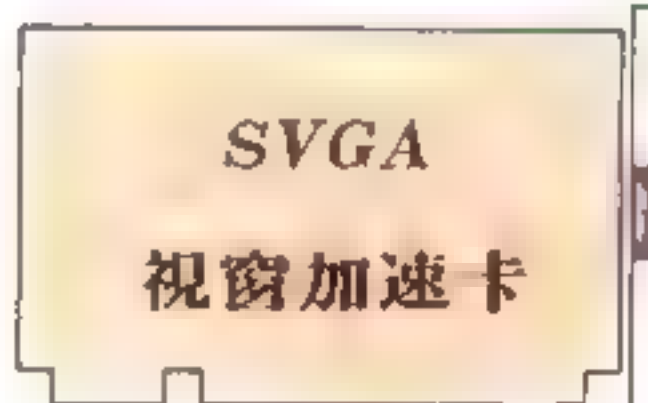
摩尼特電腦 幫您早日進入

電腦的彩色世界

▶▶▶▶▶ 即日起，特價供應。



+



= NT\$8,300

電腦升級專案

386SX-40 主機板 + CPU = 3,700

386DX-40 主機板 + CPU = 5,200

486SX-25 主機板 + CPU = 7,000

486DX-33 主機板 + CPU = 12,500

486DX-50 主機板 + CPU = 17,500

南區服務部

摩尼特電腦科技有限公司
MONITOR COMPUTER CO., LTD
台北縣 新店市建國路59號1樓
TEL: (02)916-0922
FAX: (02)917-7741

北區服務部

源泉資訊有限公司
臺北市北投區裕民六路90巷31弄8號1樓
TEL: (02)820-8086
FAX: (02)822-2615

明日巨星

Pentium

比風箏實驗更偉大的

發明



各位讀者們，相信大家一定都希望在上一波劫後餘生的「升級」噩夢清醒後，能有一些短暫的時光可以喘一口氣。就筆者看來，大家確實可以稍微休息一下，但卻也只是一小下，因為各軟、硬體公司暗中較勁的情況並沒有什麼減慢的現象，相反的，反而有愈演愈烈的跡象！

軟體方面是以 32 位元作業系統的競爭最為激烈。原先早就霸佔著市場的 UNIX 系統被 IBM OS/2 2.0 及 Microsoft 的 Windows NT 搞得腰背受敵。雖然訴求的對象不完全相同，但 PC 價位一落千丈，更給予 OS/2 2.0 及 Windows NT 注入強心針。

在硬體方面，由於多媒體的配備標準日漸成熟；音效卡、CD-ROM 也如雨後春筍般地出現，市場上一片混亂，目前還看不出那家公司可能建立像 Microsoft 或 Intel 一般的霸業。

而 CPU 的戰爭大家必然也是耳熟能詳的了。自從 Cyrix 和 Intel 爲了 486 的晶片打官司，Cyrix

目前不能在法庭上獲勝，所以無法生產真正的 486 晶片，而且 Intel 越跑越快，目前根本無法跟上！不過 Cyrix 也略施小計，把原有的 386 晶片稍微改變一下，加入一些 internal cache，搖身變也成了 486 晶片，也就是 486 SLC 晶片。雖說 internal cache 會使電腦執行變快，但筆者仍覺得這一招實在有魚目混珠之嫌！

當然啦，不管大家服氣也好，覺得 Intel 目前的晶片獨大也好，Intel 的 Pentium 晶片就像強大王國的王子一樣，注定要成為眾所注目的焦點。Intel 在發展 X86 晶片的技術的時候，我想就和秦始皇一樣地希望綿延它的王朝，希望從 8086、80286、386、486 一直到 10^n86 （10 的 n 次方），直到地球毀滅為止吧！

沒想到當 386 晶片賣得又貴、又缺貨的時候，一群不滿的工程師出走，另組「新 Intel 連線」。哦！不對！應該是 AMD 才對！（主編剛發 FAX 給



新一代的 Pentium 可完全與 x86 家族的 CPU 軟體相容

我，一時失神！）再加上法院裁決 AMD 的相容晶片不構成侵犯著作權，所以 AMD 的 386 晶片也就滿天飛，而 CPU 的價位也才因為競爭而跌落谷底。而 Intel 在這之後對所有的技術掌握更緊，更強調只有「Intel Inside」才可靠（好像正字標記一樣）。但 Intel 在推出 Pentium 之後，也不打算把 Intel Inside 掛在嘴上了。因為只此一家，別無分號了嘛！再天天叫著過去的口號，那不是顯得自己太沒品了嗎？

、正因為 Intel 在 386、486 的時代被搞得焦頭爛額，所以，當它在發展現在 Pentium 的時候，就想盡辦法一定要突顯 Intel 新一代晶片的不同！最惹人注目的就是新一代晶片的名字！（大概是其它較難的技術專有名詞不易為一般所了解吧！）我想 Intel 爲了想打知名度，使這晶片的名字一波三折！先是說 386，過了一陣子又說 P5，最後終於定案為 Pentium！

這一招「改名法」果然把各大小媒體的記者，作家們弄得團團轉，而 Intel 也達到了宣傳的目的。（以後想選立法委員的讀者，這一招可得記清楚！）當然了，內行人看門道，外行人看熱鬧。筆者也將為您介紹這一個明日巨星之所以能成巨星的種種原因。

事實上筆者在擬稿之初，本想分析 Pentium 對 Game 玩家可能之影響，但由於目前以 Pentium 為基礎的 PC 價位高得驚人，僅有少數工作站及伺服器為了處理大量的資料才會採用 Pentium 的 PC。而並沒有任何軟體，甚至 Game 是針對 Pentium 而編譯的。所以本文將僅就實質的硬體設計做一介紹。至於可能的影響，聰明的讀者也許可以看出一些端倪；但若和軟體設計師看得不一樣的話……那我就不管啦！

Pentium 給人的第一印象大概就是它的速度比當今最快的 486DX66 晶片還快大約一倍吧！根據 Intel 的說法，Pentium 一秒鐘可執行 112 百萬條指令（112 million instruction per second, MIPS）。這比 486DX2 / 66 的 55-MIPS 快超過一倍！目前

Intel 推出的 Pentium 晶片分為 60 及 66MHz 兩種。

說到這裡，筆者又忍不住要說一個小故事。原來 Intel 在研發 Pentium 時是只想到 66MHz 的晶片，但是在進行品質測試又發現有一些晶片無法達到高速執行的要求。本來這類無法通過品質測試的東西當然應該要被淘汰掉的，但不知道那個天才發現可以來個廢物利用。因為大部份這類的晶片雖不能達到高速執行的要求，但差異並不太大，也都在 10% 以內。於是這一群發育不全的 66MHz 的晶片就被打了九折出售，也就成了 60MHz 的晶片了！

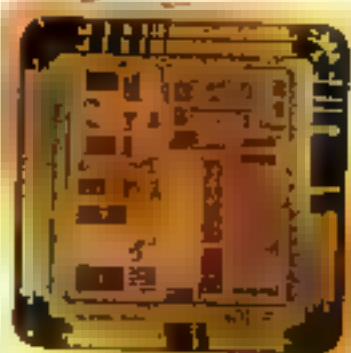
當然啦！當大家看了以上的故事之後，可能心裡就不是很願意去買這種 60MHz 的晶片了，因為誰想要這些「撿剩的」呢？Intel 當然也是十分明白這一層關係的，所以預計這一些 60MHz 的晶片會比 66MHz 的晶片便宜很多。再加上 CPU 的速度慢上 10% 對整套系統而言，可能就没差那麼多了！有錢能使鬼推磨，沒錢又希望享受 Pentium 威力的人就只好買 60MHz 的 Pentium 了！

不過根據一些市場專家的估計，1993-94 年依然是 486 的天下，所以到了 Pentium 系列完整地推出而又普遍於大街小巷時，也要 2~3 年以後。我想在此之前將是眾多軟體發展、設計的醞釀期。因為世上無數的程式設計師所重視的是在以 Pentium 為主的市場上如何佔有一席之地，誰能奪得先機，誰就能生存！而我們這些使用者面臨的問題只不過是衡量自己的荷包，買足以負擔得起的設備。這不是容易得多嗎？

現在就讓我們一起來看看 Pentium 在硬體設計上和以往到底有些什麼優越的地方呢？由於這部份牽涉到許多生硬的内容，某些讀者可能會消化不良。筆者將儘量用淺顯的字句引領大家了解這些東西。所以請大家盤據有利位置，繫好安全帶，我們出發了！



硬體架構：



Pentium 所使用的電晶體很小。其線路的寬度大約只有人類一根頭髮的百分之一。正確的寬度是 0.8 微米 (10⁻⁶m)。所以我們能將它裝在一個如左圖一般大小的區域內。

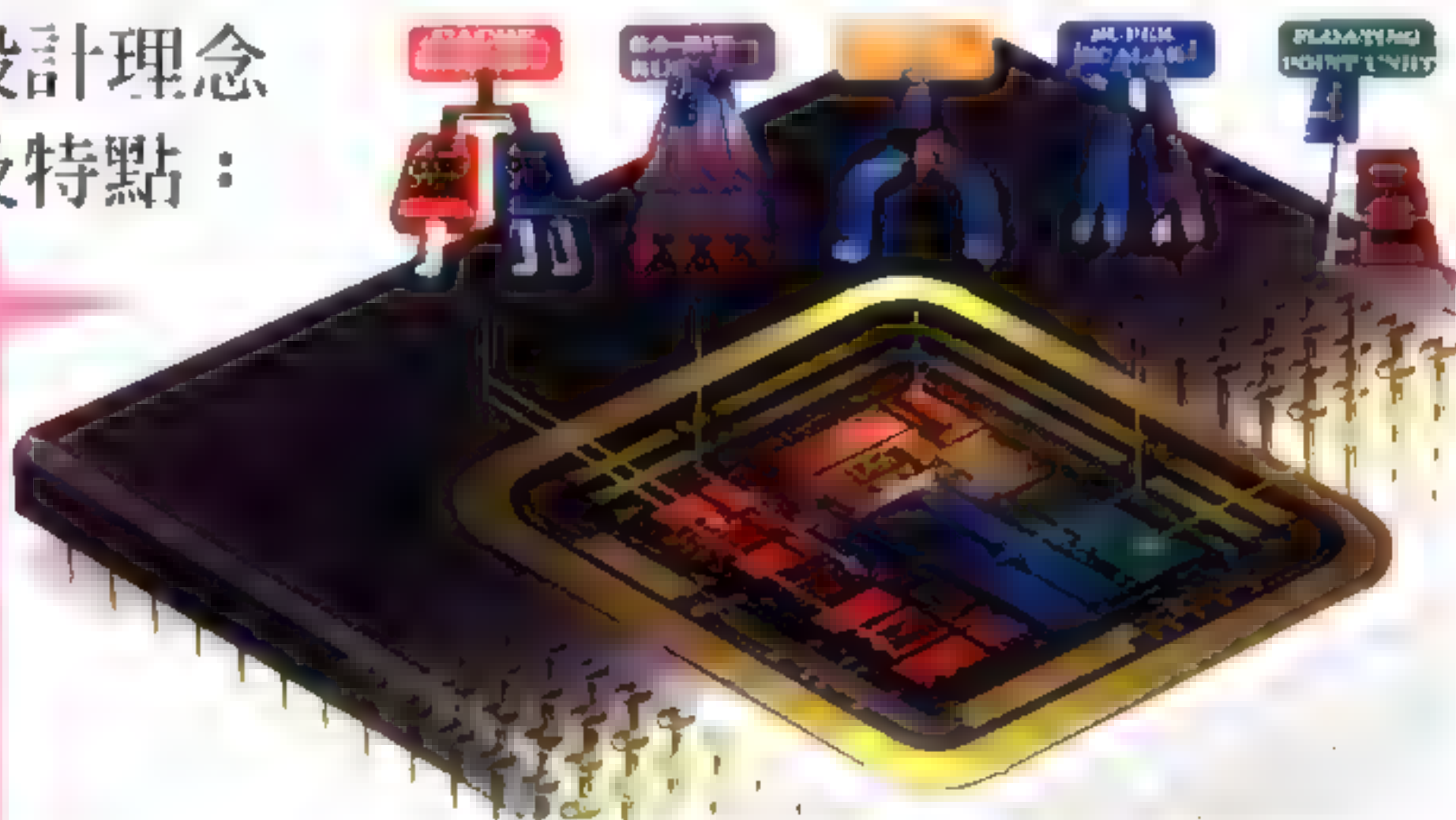
在外觀上，Pentium 是一個有 273 支腳 (pin) 的晶片。而此晶片用了 0.8micron CMOS 的技術，所以可以把三百一十萬組電晶體燒在一個晶片上。這個 0.8micron CMOS 的技術也就是可以把電晶體弄得很小的意思。因此，相對於現階段 486 的晶片而言就多了二倍多的電晶體容量；因為 486 有一百二十萬個電晶體！電晶體數目多當然也就

是可以處理更多的指令，而且執行得更快！

在內部設計上也和以往設計有不同（粗略的結構請參看附圖一）。Pentium 在內部是採用 32 位元的匯流排，而外部資料流到記憶體的部分，則是用 64 位元。而且這種晶片更支援一個爆發型態 (Burst mode)，這個爆發型態允許 256 位元的資料區塊能在一個單一的 bus cycle 讀入 data cache 中。Intel 宣稱，這一設計將使資料在記憶體中的轉移最高可達每秒 528 Mega bytes！！528MB 哦！大家一定想那有那麼多東西要轉移？而且未來的 PC 的 RAM 又是多大呢？根據一些先進廠商的主機板的藍圖可知，未來的 RAM 記憶體至少有 8MB 到 1GB！1GB 的 RAM！差點就把筆者嚇呆了！筆者的母板上插滿了 RAM 的話也不可能有那麼多 RAM，可見未來的主機板勢必重新設計！

設計理念及特點：

Pentium 的內部結構圖，約分為五大部份



① 浮點運算單元 (Floating point unit 或稱 FPU) 的結構和以往有著極大的不同！目前的設計使用一個八階段的 pipeline，而能有一個 clock cycle 內執行一次 FPU。Intel 則宣稱，在特殊控制的條件下，甚至能在單一的 cycle 中執行二次 FPU。而且更佳的演算法也通用在其它一般的運算中，像是 ADD (加)，MUL (乘) 及 LOAD 等，以增加速度，預計可達三倍的運算速度。而浮點運算繁複的工作則可快五倍左右！

由於這一項速度的差異，許多當今的程式設計師也必然會想盡辦法加入對這些 FPU 的支援，

以免跟不上時代。目前預估最受益的程式，就是處理大量繁複計算資料，而且需要 X87 數學處理器的程式！一些常用的程式像是 Auto CAD 等，雖然也用浮點運算，但卻也混雜著使用 Exponent 的運算，得到的好處不太多。

至於 Games 的設計，因考慮大多數顧客機器的配備，也沒有特別專門使用 FPU 設計！但是因為 Pentium 是明日的 CPU，未來的程式必然也會考慮利用它的專長的！

② 新的超大小尺寸 (Superscalar) 設計及雙 Pipeline 將使 Pentium 在一個 clock cycle 內執行不止一項指令！而 486 的晶片因只含一個 Pipeline

則無法達到此功能。Pentium CPU 含有一個整數的 Pipeline，一個叫 U pipe，另一個則叫 V pipe。兩「管」相輔相成（因為這兩管是互相合作，而不是互相獨立的，而合作的基礎，則是建立在兩個因素上。一個因素叫「資料的依賴性」（Data Dependency），另一因素則是「資源的依賴性」（Resources Dependency）。

若電腦執行二個不相關的指令的話，這 U、V 兩管也就各司其事。但若兩個相關的指令傳下來的話，CPU 就可以偵測到連續指令的相關性，並確保相關指令能依序執行，不致「妻離子散」。

當然，U、V 兩管也不是完全相同，也不能互相交換。事實上 U pipes 主司整數及浮點指令，而 V pipes 則只執行一些簡單的整數運算指令以及在浮點運算中 register 內容的交換等等！

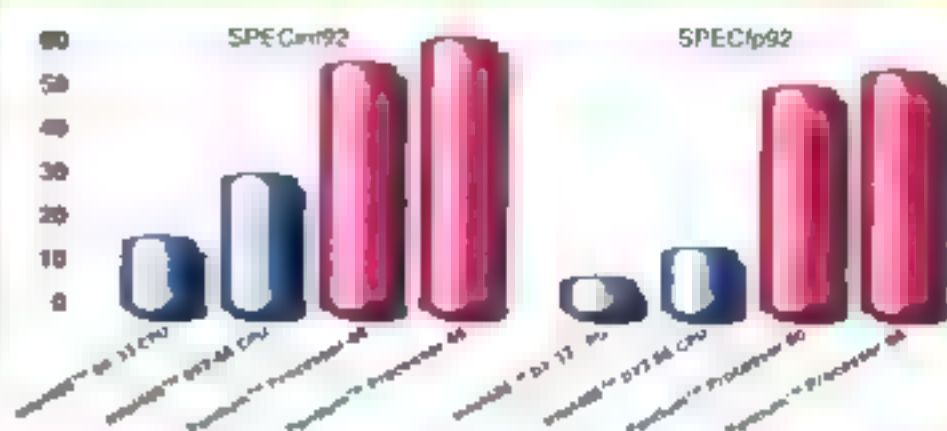
③ 一封更方便且更有效率的內部 cache

486DX 有 8K 的 internal cache，而 Pentium 則有二個 8K 的 cache。一個用於資料（data），而另一個則供指令使用。這個專供指令使用的 cache 是 write-protected，而資料的 cache 則等到新資料必須寫入時才把舊的東西洗掉（這一項非常得趣的技术叫 write back cache，而組 cache 的一致性（Consistency）則是一組叫 MESI 的 Protocol 所維持的。

在 MESI 中共有四個組態：1. Modified —— 表示目前組態和主記憶體不同。2. Exclusive —— 則表示和主記憶體相同。3. Shared —— 則表示兩組 cache 均為可使用情況。4. Invalid —— 則表示沒有 cache 可供使用。當然啦！我想這一項特點和各位玩家及設計程式的人關係也都不大，反正這

是硬體的設計，而其主要目的就是在目前 CPU 的速度限制下，有更快的執行速度！

Pentium 在工作站上的表現評估表

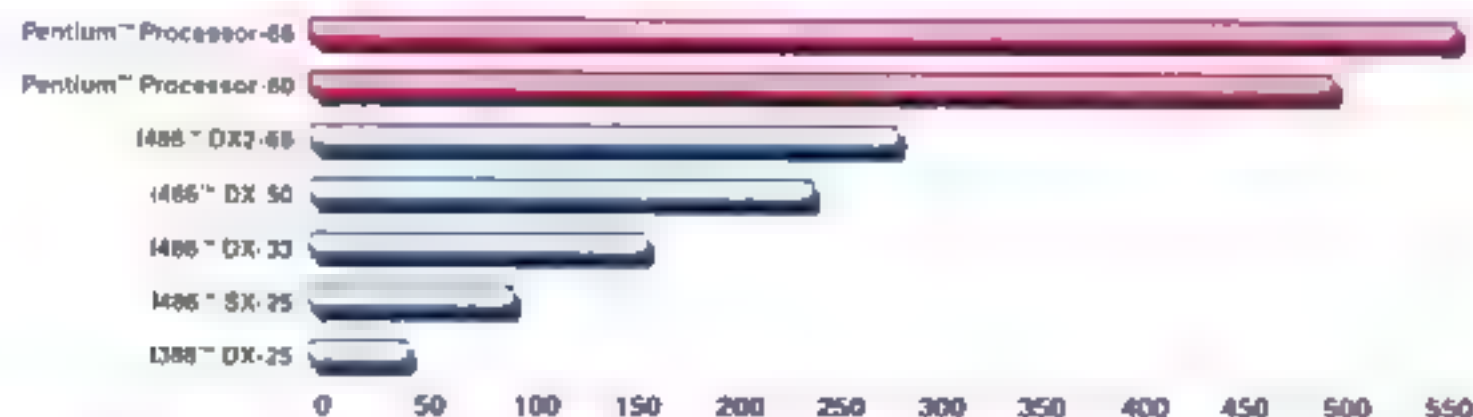


④ 支點預測的特性（Branch Prediction）

各位聰明的讀者一定知道什麼是電腦鼠吧！！電腦鼠走迷宮，遇到叉路時要選擇行進的方向。而 Pentium 設計的理念則是使程式中的指令知道它行進的方向！CPU 會根據前面執行的指示，判斷下一個指令從那裡來！而 Intel 很驕傲地宣稱這一項設計本身就可以使 Pentium 比 486 快 25%！

當然除了以上介紹的幾項最重要的改進外，Pentium 仍有許多其它的設計。每一項設計也都針對許多現存的晶片進行改良。事實上，用心的讀者也許也發現到了，上面所討論的幾項特性至少也讓 Pentium 比 486-66 快個 6 ~ 10 倍。但為什麼目前 Pentium 的主機現階段的測試卻仍然只有 1 ~ 2 倍呢？當然這問題就出在它們仍然用現在的程式去測試，當然許多優點就無法同時發揮啦！等到完全針對 Pentium 而寫的程式出來之後，Pentium 的威力也才是真正發揮的時候！

intel cpu 家族的速度比較表（By iComp index）



Intel iComp 是根據 Intel 自己的標準，由 Intel 自己設計，並由 Intel 自己測試，其標準比 SPECint92、SPECfp92 等要嚴格得多。

目前並沒有任何發行遊戲的公司宣布任何能支援 Pentium 的遊戲（也許沒有一家遊戲公司有 Pentium 為基礎的 PC 吧！哈！哈！），若有任何

的風吹草動的話，筆者一定立刻向大家報告！我們後會有期了！



抽獎活動中獎名單



全套棒球用具

10名

(含九個手套、一支球棒、一打球)

曾昭銘、吳宜甫、石豐鳴、陳希鳴、
潘貴山、黃淑貞、黃正南、陳慶峰、
吳雄飛、李士英



單項棒球用具

40名

(手套)

呂健銘、呂永利、賴金悅、趙彬羽、
陳政、黃泰福、鄭春妹、李芝蓉、
李宛儒、林國山、楊志強、林良衛、
錢霖飛、黃誌、王丹青、林國豐、
張軒維、楊維存、賴正雄、吳源浩、
林育俊、李明憲、梁衛杰、陳東驛、
楊忠如、范寶明、楊子暉、李立雄、
邱光嵩、王銘謹、孫嘉晉、黃貴賓、
梁華樹、張錦明、陳寶郎、陳炯明、
吳瑞盛、簡智晟、吳勇慶、蘇皇瑋



單球用望遠鏡

60名

(低倍數)

王永浩、張淑蘭、羅仁樑、沈思忠、
郭宏宜、姜民、陳高章、林秀歡、
林敏華、陳盈君、徐文甫、蘇輝雄、
劉俊億、邱文祥、蔣方星、吳國華、
王春榮、紀榮順、鄭吳素、吳坤達、
林石華、郭高郎、羅子龍、楊文吉、
薛海聰、李佳虔、詹金友、林維揚、
潘俊升、陳永志、賴名耀、柯宏澤、
張智明、葉原誠、高凱、江彬、
李清輝、吳俊明、蔡金木、李春榮、
蔡翼隆、呂玉欽、柯明元、楊志全、
康力仁、林文章、溫錦能、何財源、
何玉鈴、鍾政利、杜欣澍、黃朝清、
陳仁政、陳繼棠、王金柱、曾志裕、
許阿平、王人藻、陳國禎、戴文龍、



球團紀念丁伯

100名

金盛輝、鄭永福、邱俊傑、廖仁科、
方敏瑞、陳建忠、彭冠舉、林 霖、
楊閔錦、施純瑩、陳禮中、楊宗穆、
張博忠、王淳厚、劉致豪、林英男、
陳煥堂、吳元濱、王貴方、廖宏彬、
柯文魁、黃世強、黃耀霆、黃權皓、
黃啓恩、葉百慶、陳嘉偉、羅明琪、
湯志成、陳炳榮、邱信嘉、杜力章、
張智欽、林宗賢、查振吉、吳俊賢、
湯永吉、葉敬年、郭錦光、蘇燕謀、
周天麟、李明宗、鄭宇能、何宗穎、
黃奎生、林昌達、陳荻旺、黃柏文、
林金園、吳宜靜、張素綾、朱晚明、
呂 昌、陸大鵬、梁振乾、郭遠林、
吳政霖、張逸存、姜榮富、何恭偉、
曾森泰、張國俊、陳一隆、施居財、
楊博勝、龔 震、王毓倫、潘啓賢、
宋伯祐、林連松、楊光勝、楊博名、
徐智謙、陳建宏、林宜樺、彭呈基、
蔡邵東、李信宏、歐誠中、陳以青、
張家齊、張中和、葉德芬、陳弘仁、
賴木波、洪坤榆、冷朝陽、李明洋、
申明輝、張君翔、陳聖茹、楊培德、
夏 傑、傅德松、戴 昱、廖琪瑞、
曾詠富、林以倫、金明燦、何志昇



敲醒河東獅 華人智慧放光芒

令百萬球迷為之瘋狂，為之痴迷的職棒運動，至今已堂堂邁入第四個年頭，而第一個完全由中國人自行製作的棒球遊戲——中華職棒，在GAME迷們的引頸企盼下，終於在今年八月間正式誕生了！這不論在體育界、休閒軟體業界，甚至大眾傳播界，都具有相當不凡的意義。

經由三家電視台及各報章媒體皆對中華職棒作專題性報導，職棒所引起的旋風不但襲捲了整個台灣，藉由衛星的傳播，這陣旋風也吹過了亞洲各地。除了業者自行舉辦的“電腦休閒育樂展”外，國內發行量最大的雜誌——時報週刊也曾於第811期針對中華職棒的各項特色做過詳細介紹，而台灣電視公司也曾於9月25日的“歡樂強棒”節目中對此遊戲作過專題報導。不僅如此，無線衛星台（TVBS）更在10月8日“KISS 星期五”節目中的“電視購物時間”單元將中華職棒介紹給海外的每個華人朋友，象徵著休閒軟體的傳銷活動已經跨入多元化的時代！而中華職棒的製作成果也終於獲得了各界的肯定，相信是舉世華人同感欣慰的。

長久以來，國內休閒軟體的製作水準，一直為人所詬病。職棒運動的蓬勃發展，讓中國人找到一片能夠自由發揮的舞台，而中華職棒能引起如此熱烈的迴響，也終於讓中國人在軟體遊戲界揚眉吐氣。智冠科技全體同仁絕不敢以此成果而沾沾自喜，只希望能藉著中華職棒的發行帶動國內體育風氣的興盛，以培育出健康而有自信的國民，並為國內的軟體工業盡一份心力，相信只要有心，我們必能讓中國人的智慧在世界舞台上綻放光芒，大放異彩。且讓我們一起努力吧！

軟體世界
智冠科技有限公司





關於「福爾摩斯探案」的最高機密……

福

爾摩斯探案所舉辦的 100 名軟體世界雜誌
免費贈閱一年期抽獎活動已於 8 / 31 截止

，由於牽涉甚廣，涉案人衆多，在歷經一個月的
仔細推敲，歸納分析後，終於使得此項案情真相
大白，特此揭發該 100 名中獎者，名單如下：



吳志勝、梁韻卉、林金輝、**蔡炎坤**、張武儀、
陳枝成、黃欣貴、陳東毅、林正東、梁石寧、
蔡客文、黃保全、謝信夫、武長山、蔡英章、
陳茂川、黃相江、林洪寬、陳哲仁、鄭金水、
陳松日、林東和、黃明榮、吳明德、林玉華、
陳明華、張忠男、石炳煌、鄧相如、林金填、
吳雅文、許連和、趙美文、林添福、黃青慧、
戴國城、張建國、嚴文元、**應克賓**、龍明道、
黃連順、駱聰雄、**蔡淵**、陳溪河、吳子才、
霍國忠、吳金民、蕭三瑞、許永生、謝世遠、
蕭子平、薛昌明、吳肇文、黃登富、許強輝、
陳平和、吳國順、郭連宏、趙崑勇、石崇海、
唐世民、韓學訓、谷慶盛、嚴維垣、林和邦、
鮑增利、蔡錦仁、許清林、吳得元、黃平、
鄧武男、曹振興、方財義、蘇鼎勳、方明祥、
王允忠、尤濟清、王順瑞、陳丁發、羅時政、
岳子英、何天賜、陸炯明、林啓聰、王寶桂、
涂邦華、廖照和、顧俊傑、陳炎清、郭才、
王明耀、呂日峰、廖守用、蘇金城、余玉英、
阮新興、林本頂、沈廣川、顏德煥、蘇英杰

上述 100 位關係人，請儘速與軟體世界活動組
連繫，以便於雜誌期數的訂定作業。

1993年

第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽

頒獎典禮

熱情邀約

一 觀賞世界級與渾身力透紙背的趣味競賽
二 賞識了充滿視覺幻象的異次元電腦世界

台北國際飯店禮堂開幕，還將邀請參觀

時間：1993年10月31日(星期日)下午2時

地點：

台北市中山北路二段150號

由台灣電視公司現場錄影轉播(定於

10/25(星期日)下午8點精彩內容播出)

還邀請電視名主持人一席傑凡，作
幽默輕鬆的全程介紹。

觀賞資訊業各界領導人士與軟體設
計各方人才將蒞臨會場，與你共
享此一盛會。

因本頒獎典禮首度公開，採大型
錄影播放系統，歡迎現場進行試
映。

因完全開放式，不需持票入場，完
全免費參觀精緻茶點招待，將贈
精美禮品乙份。

主辦單位：

智冠科技股份有限公司

中華民間資訊工業發展委員會

中國時報 中時晚報 工商時報

協辦單位：

中華民國資訊軟體協會

台北市電腦商業同業公會

遠資科技股份有限公司

聯合敬邀

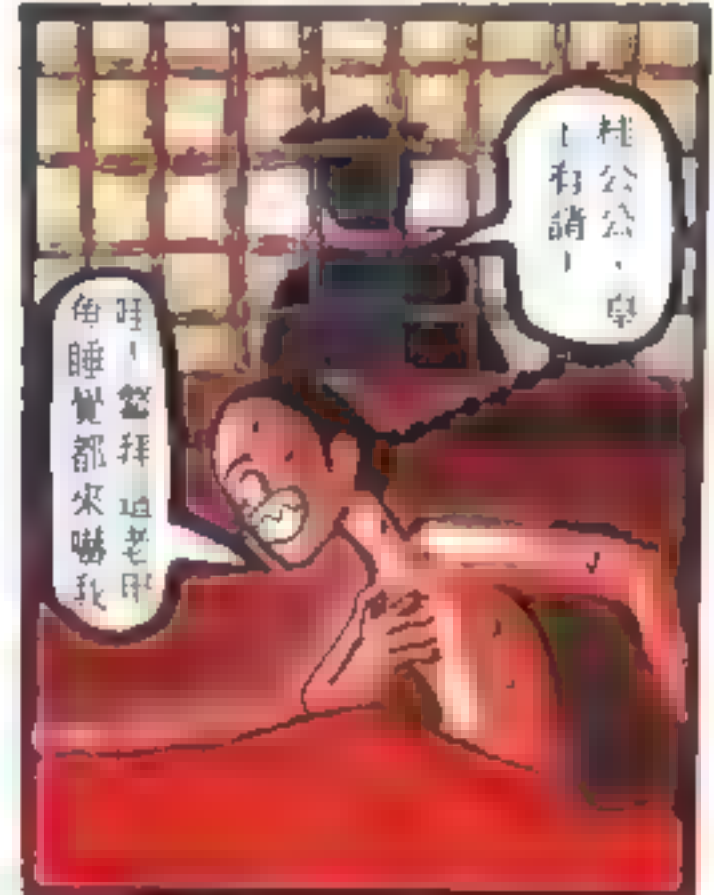
座位有限，免費入場 點心招待 交即送精美紀念品乙份！

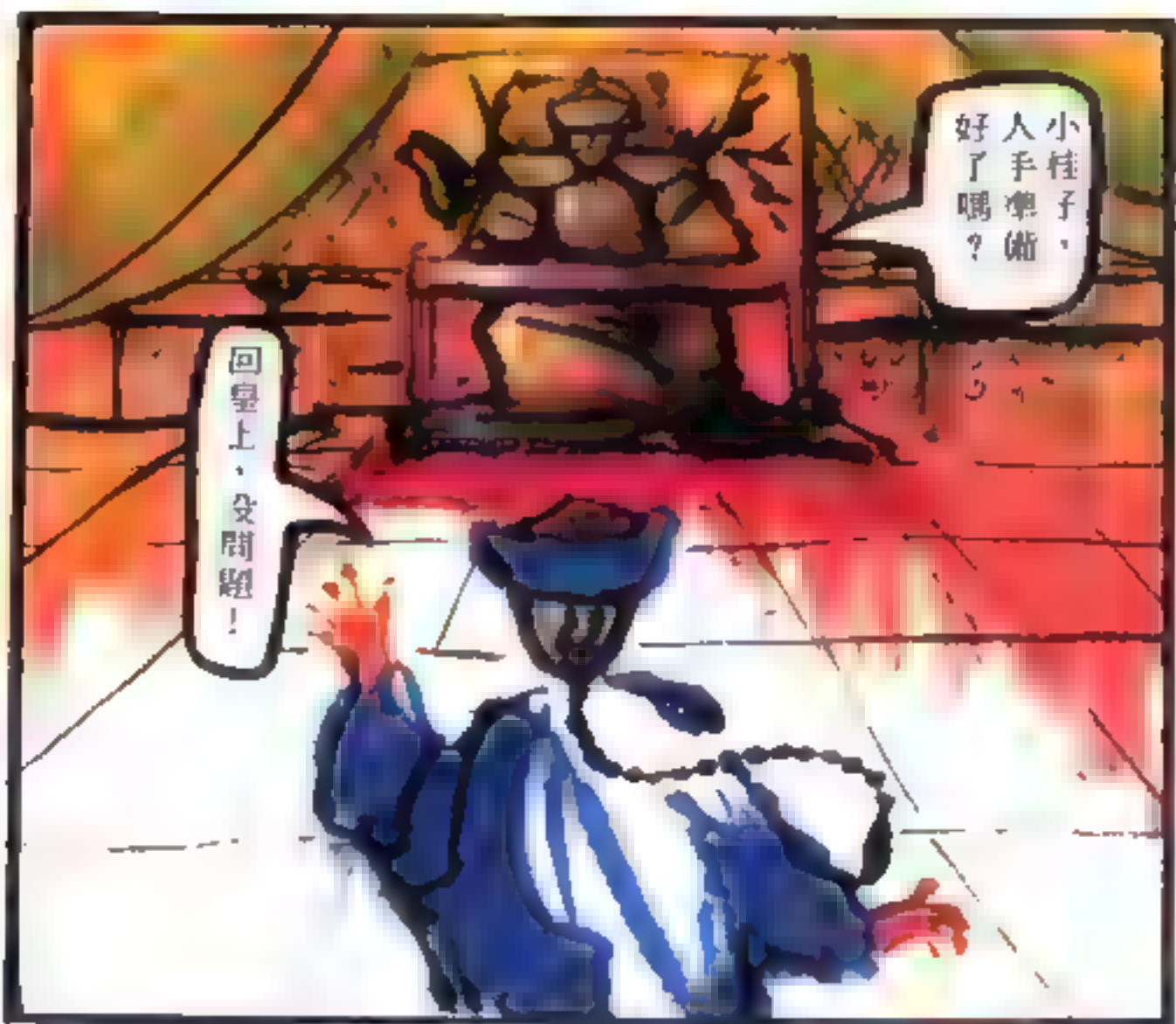
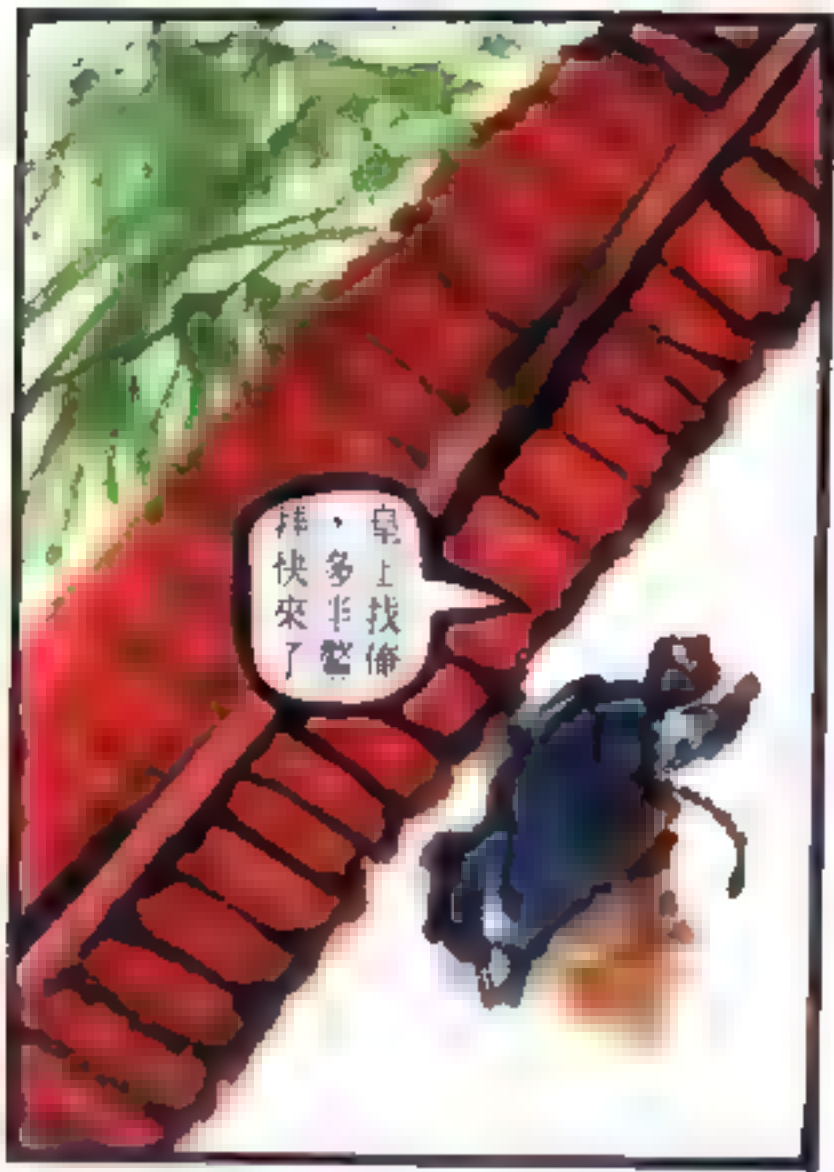
機型 IBM PC AT
 記憶體 580K
 顯示器 VGA/MCGA
 作業系統 需要至少 8MB 空間
 片大小 5.25" 3.5" 2.88" 1.44"
 檔案格式 磁碟機 磁帶
 備註 需要高速度 / 雙喇叭 / 其他檔案

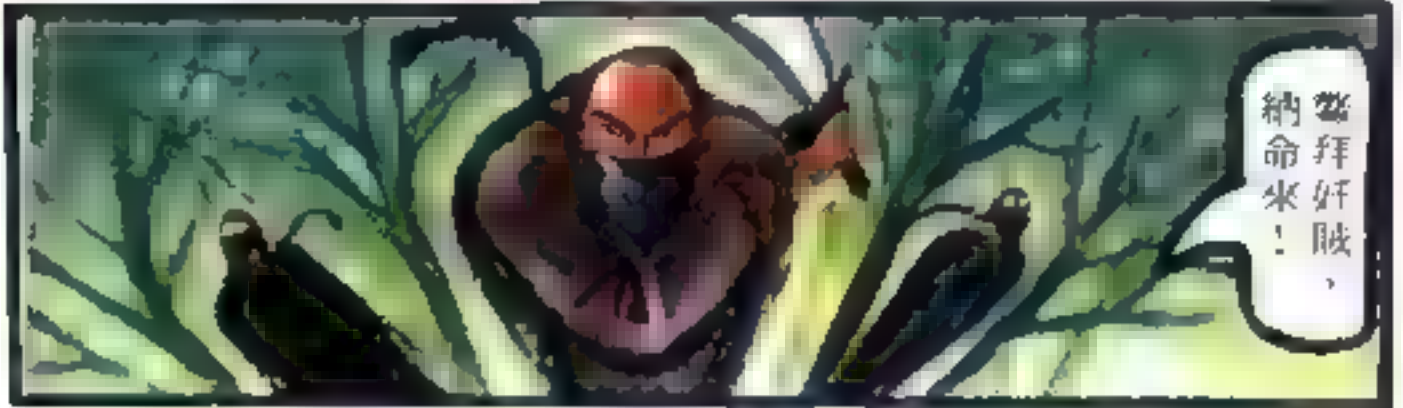
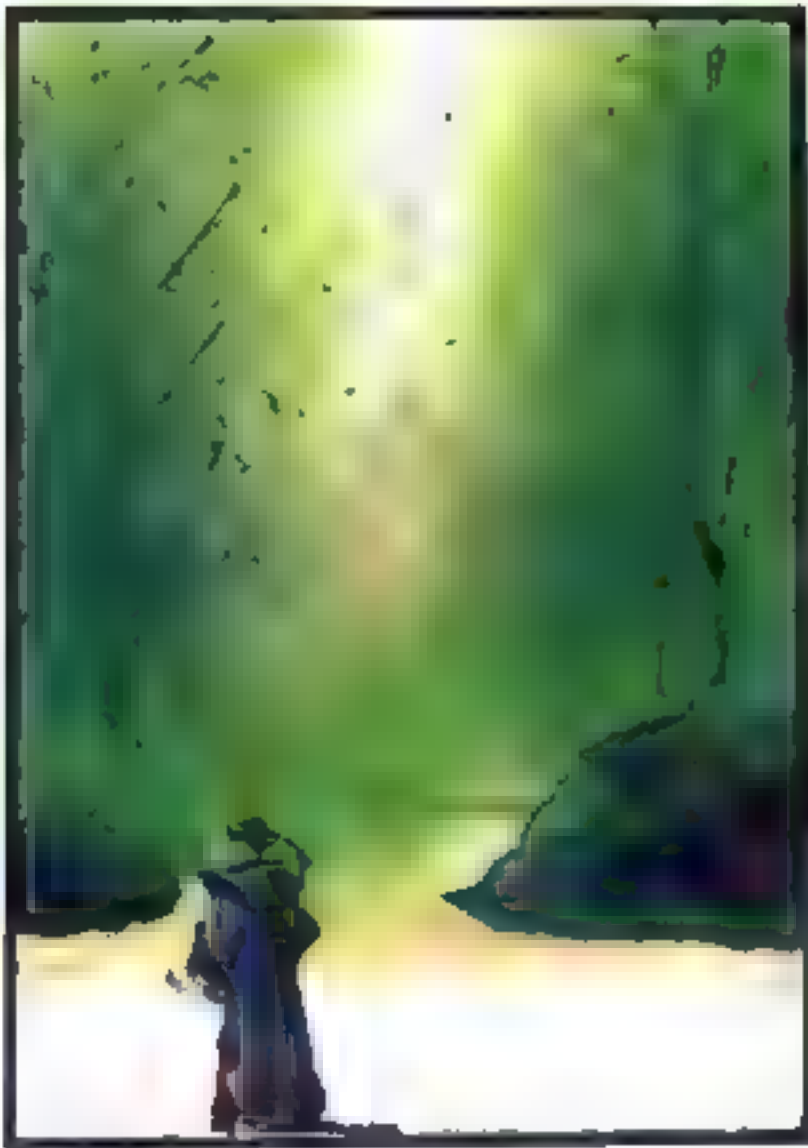


Chemistry Line

像這樣的遊戲每76年只能出現一次……







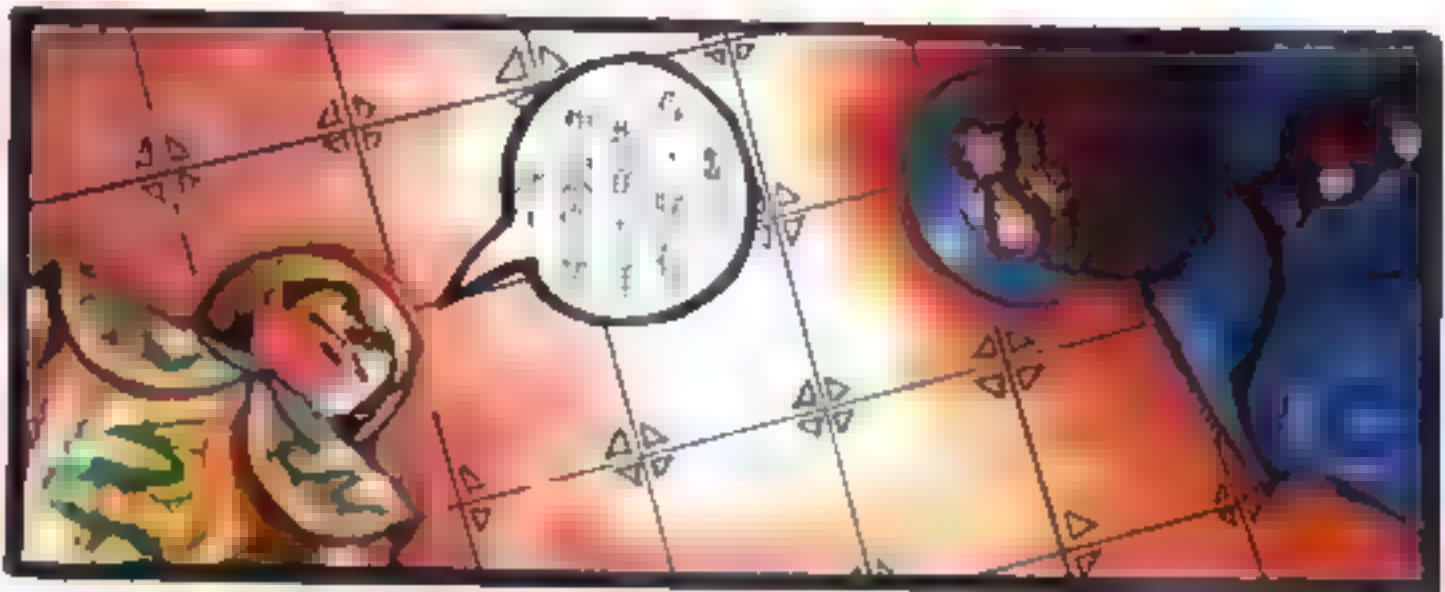
整拜好賊，
納命來！

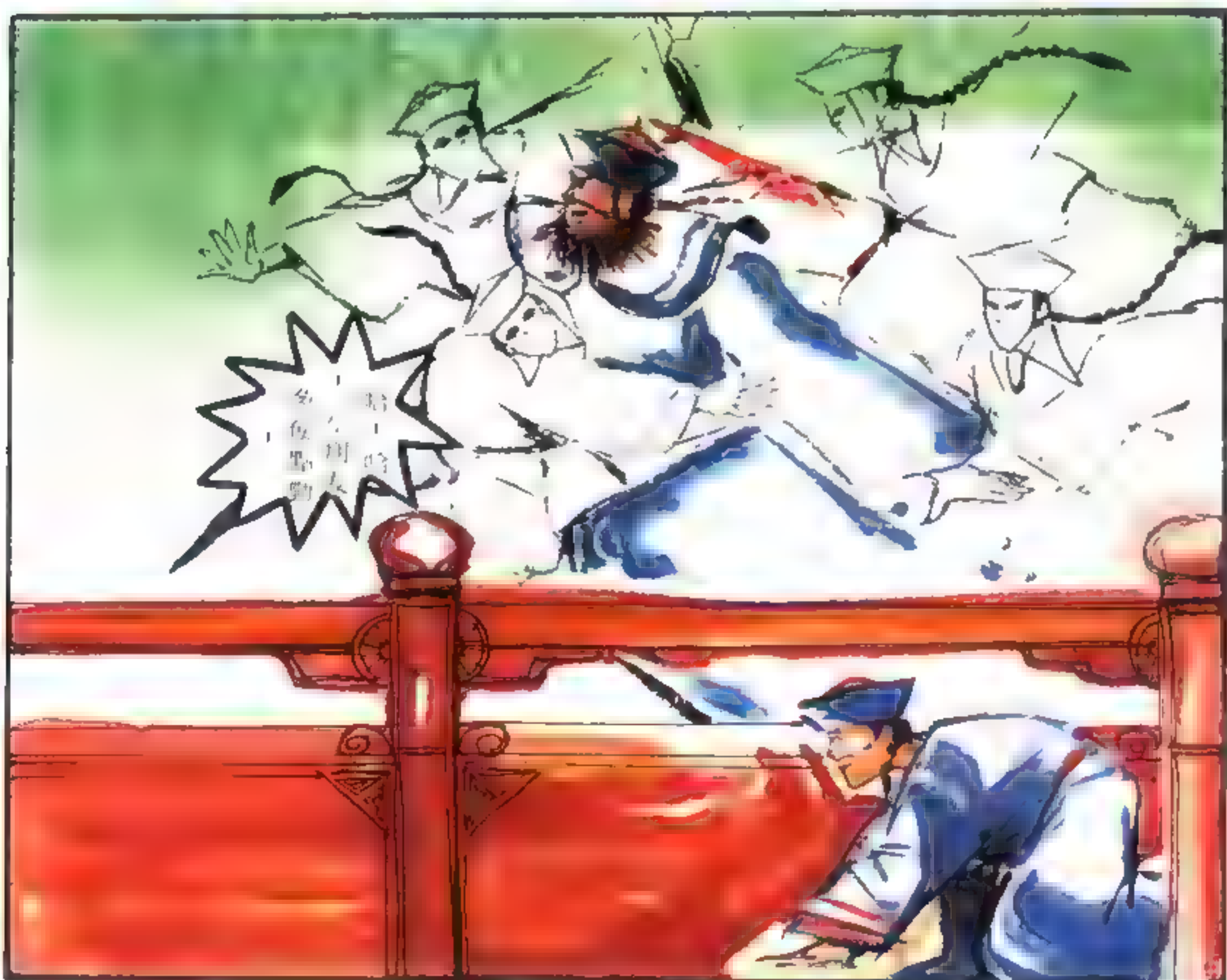


天地會今大易，
伊青！報仇！

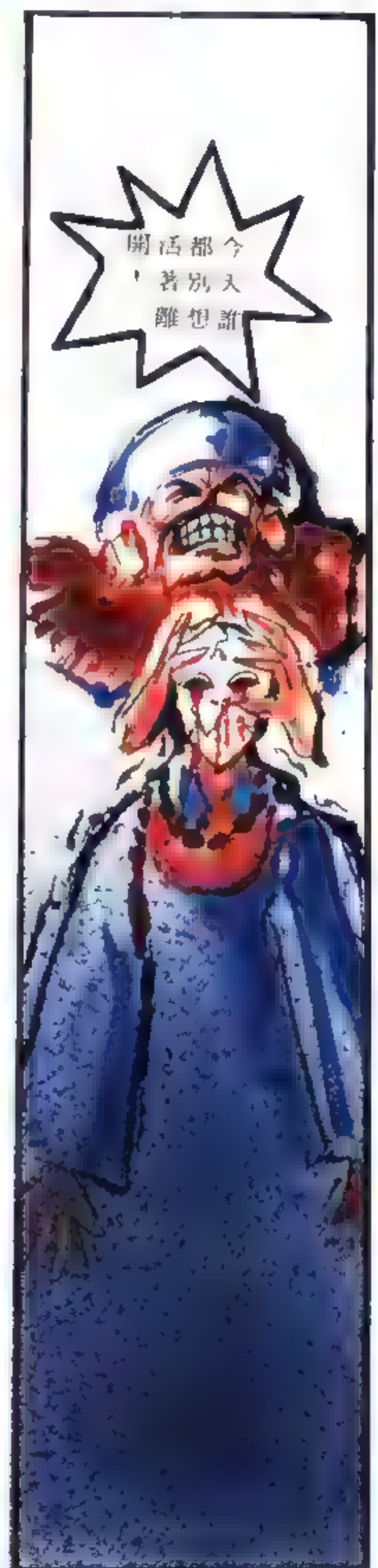
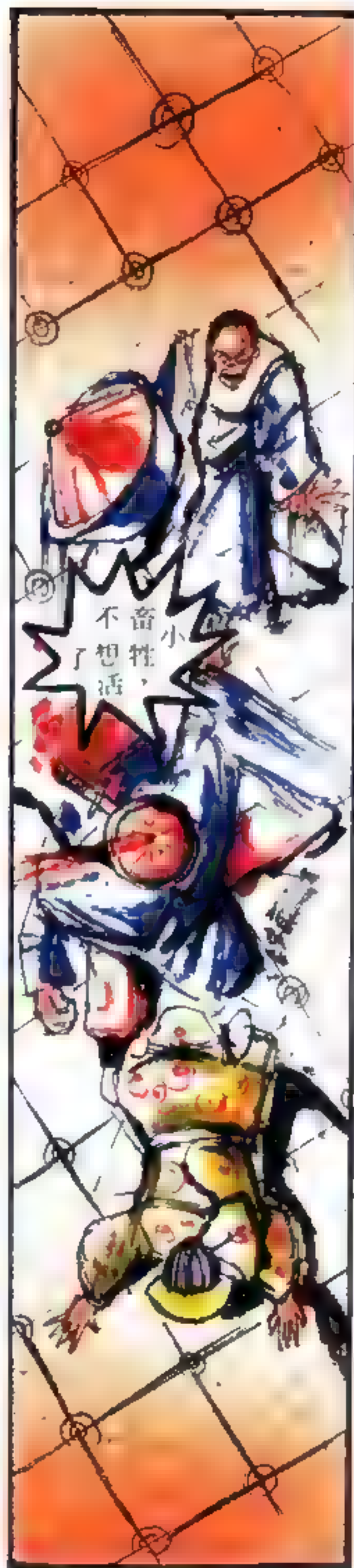


有反天
掌賊地
會









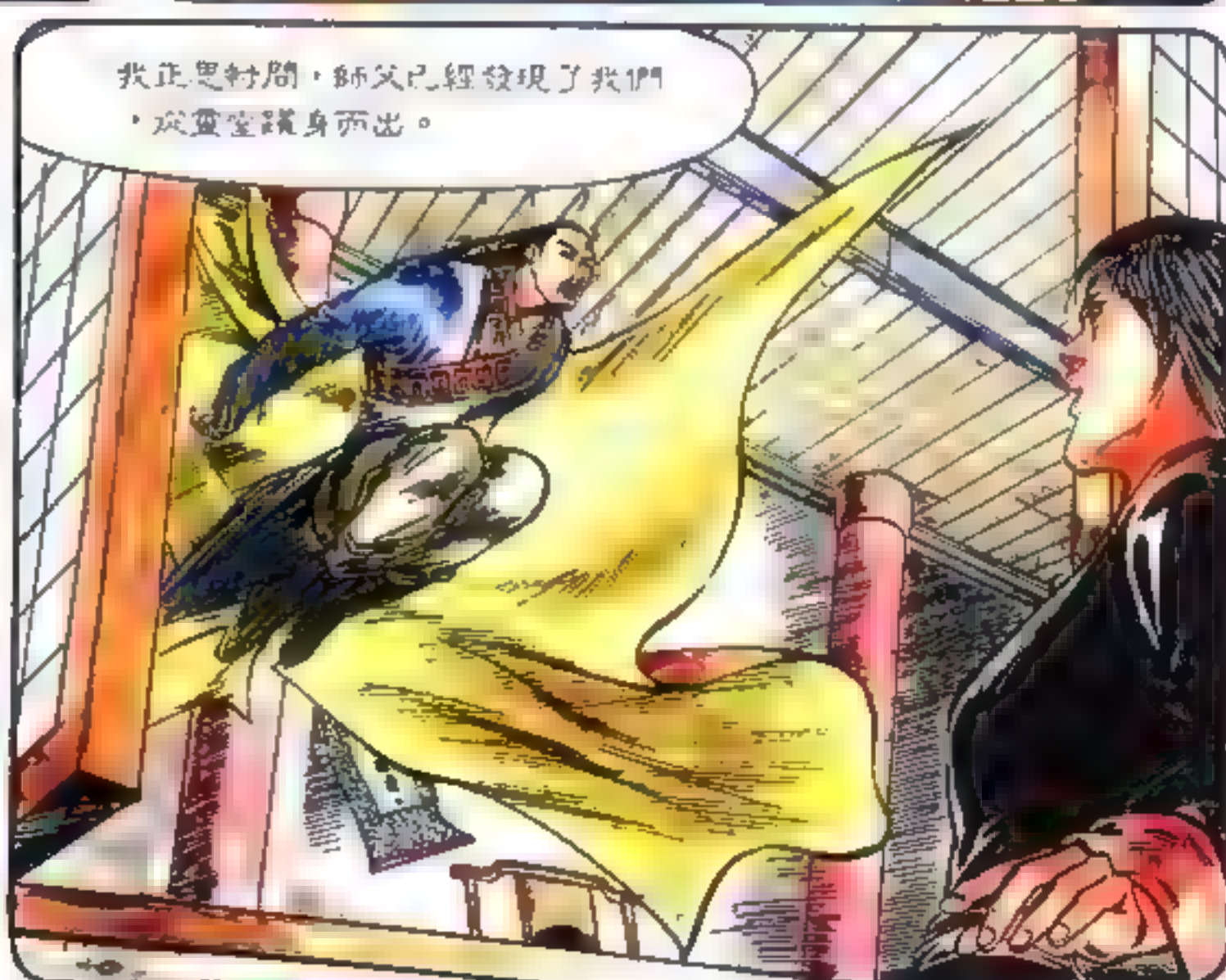
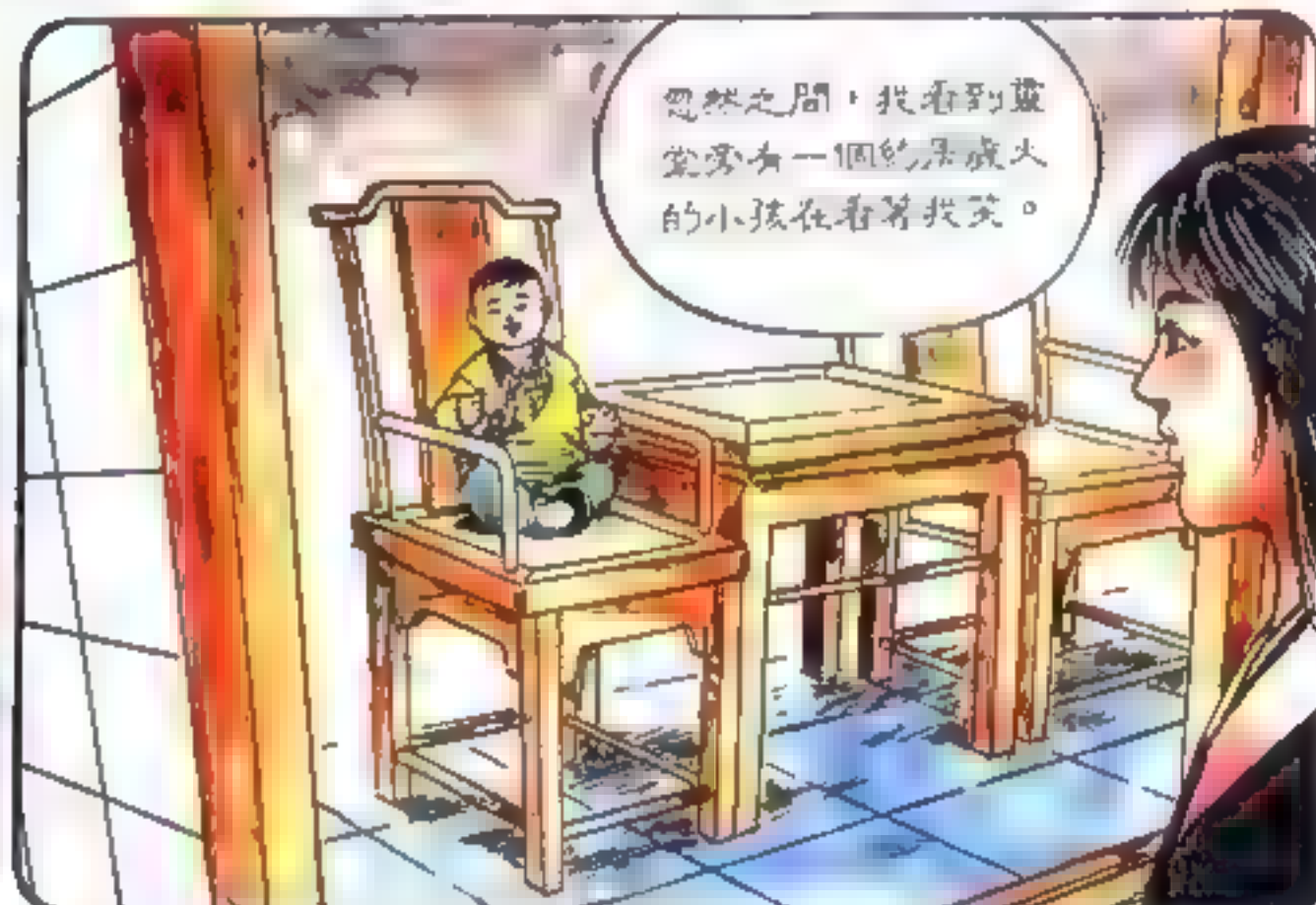
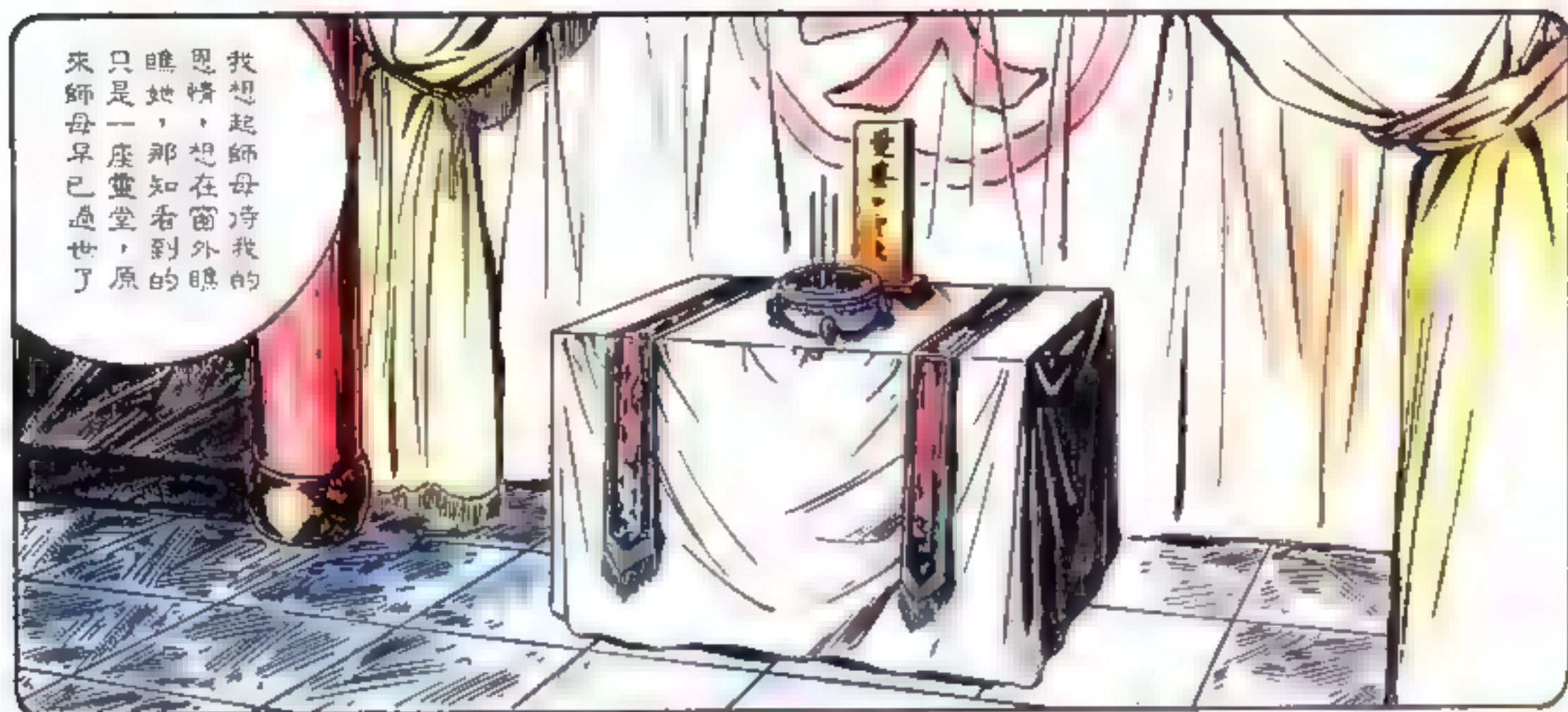


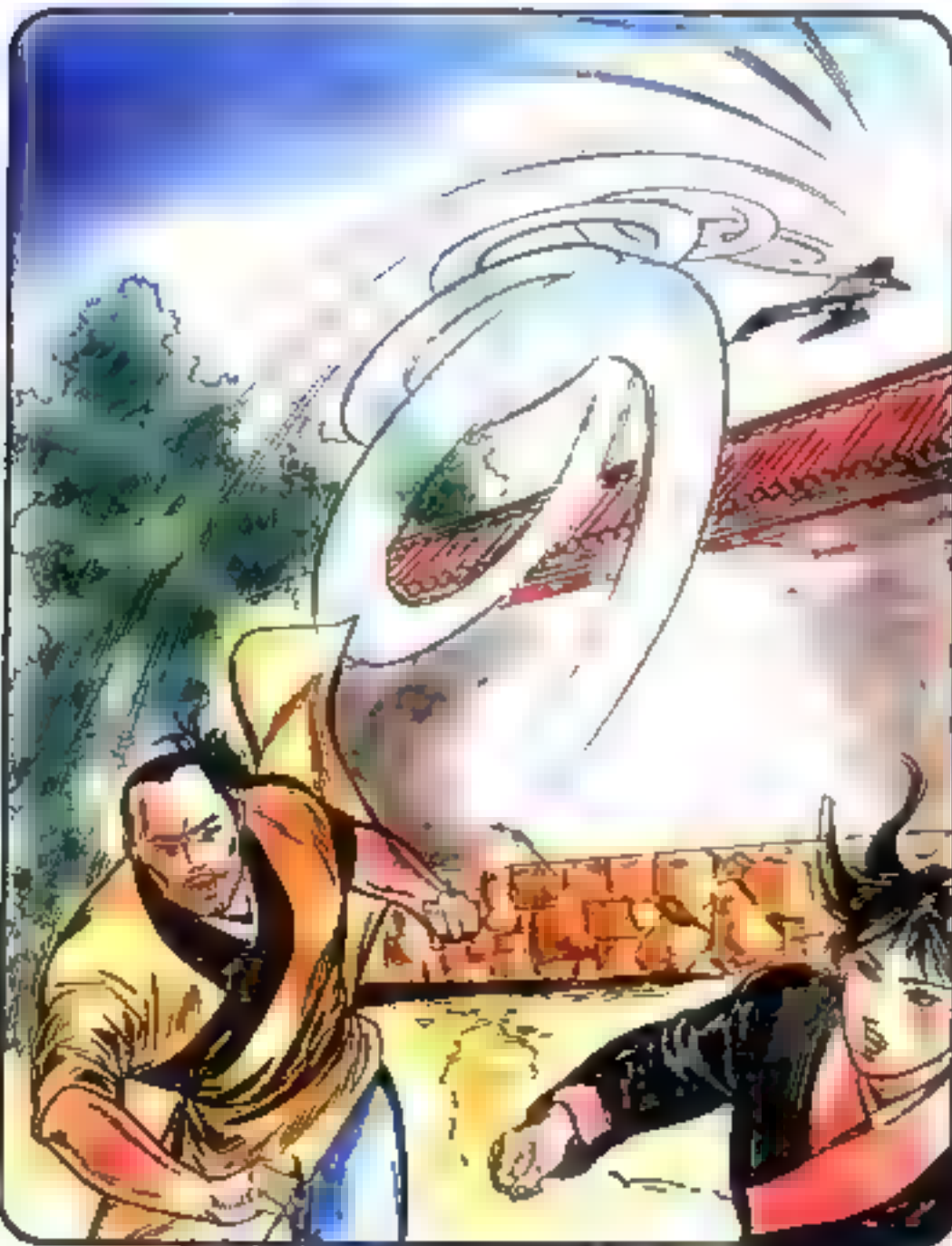
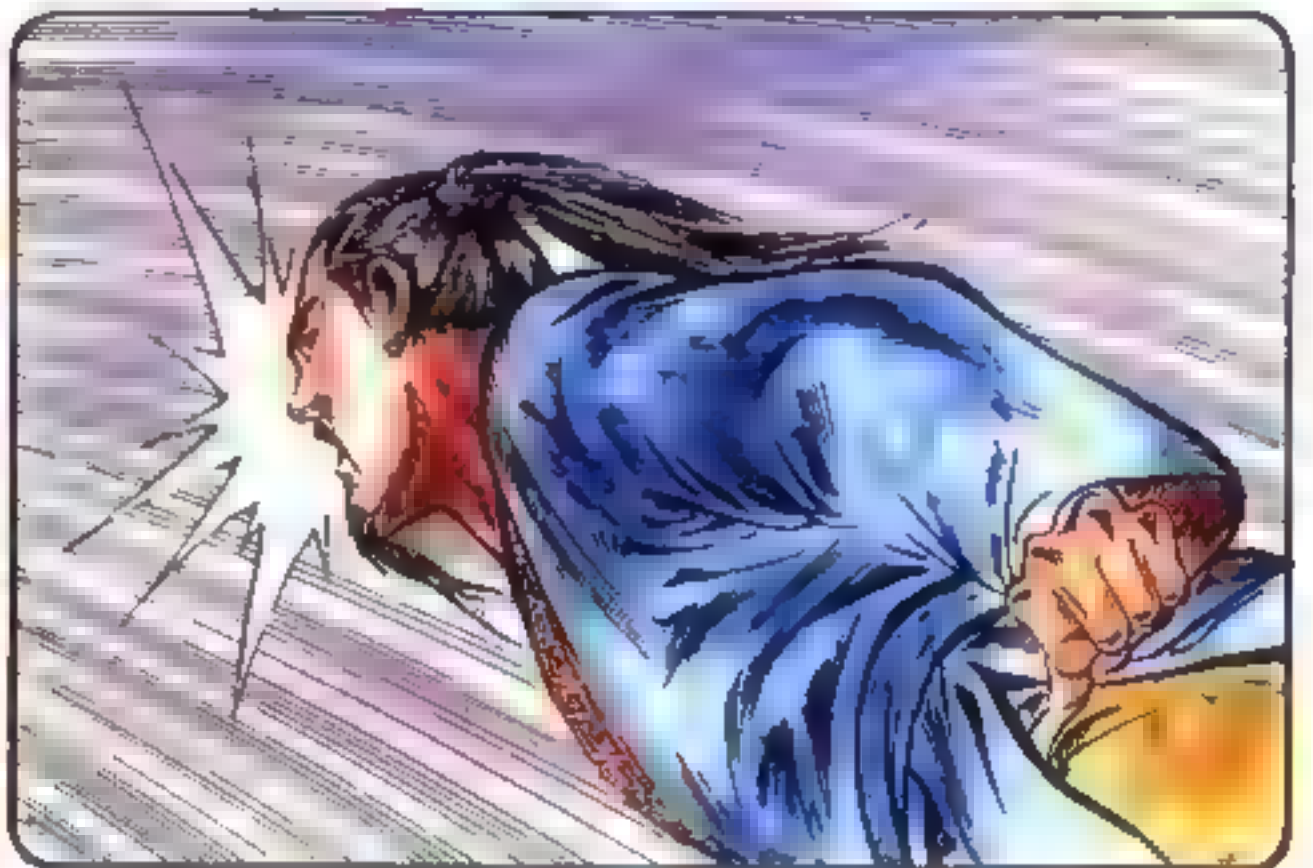
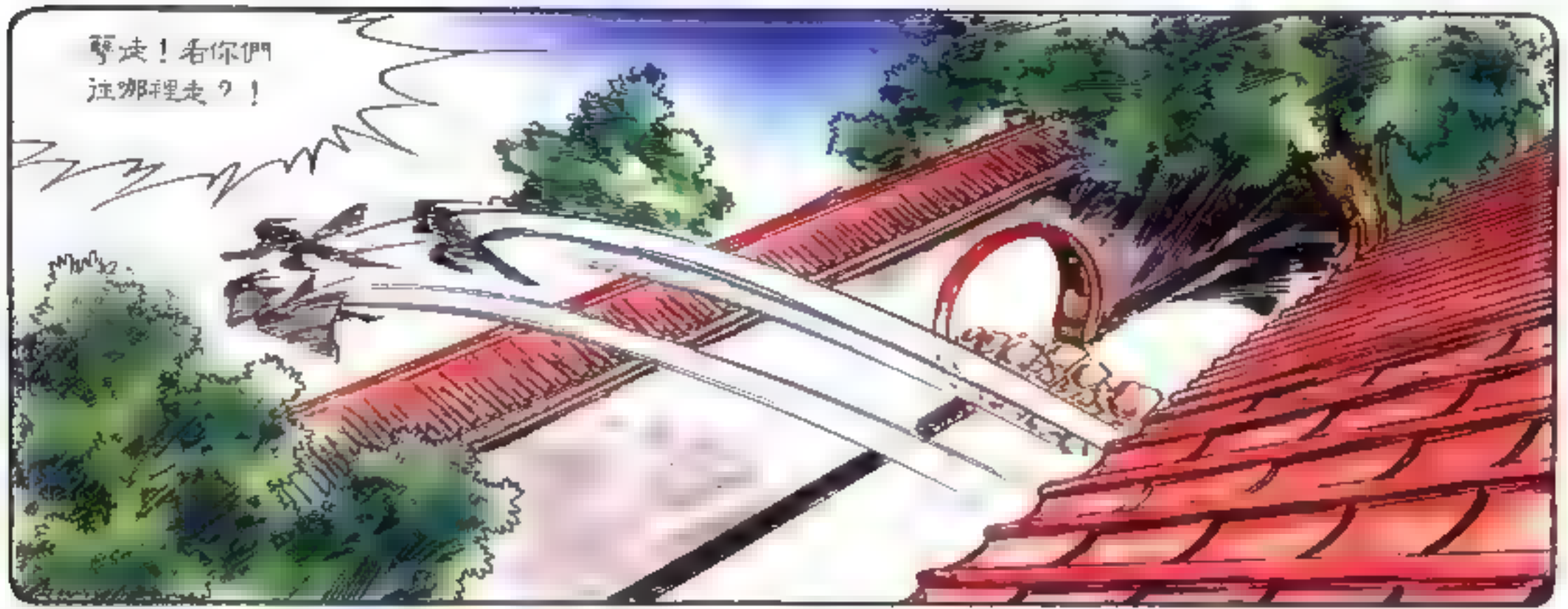
遊戲早宮的小
韋小寶與小
皇帝能順利
治服叛黨嗎
？小寶又會
有什麼奇遇
？有什麼奇
？看信請下
回分曉！

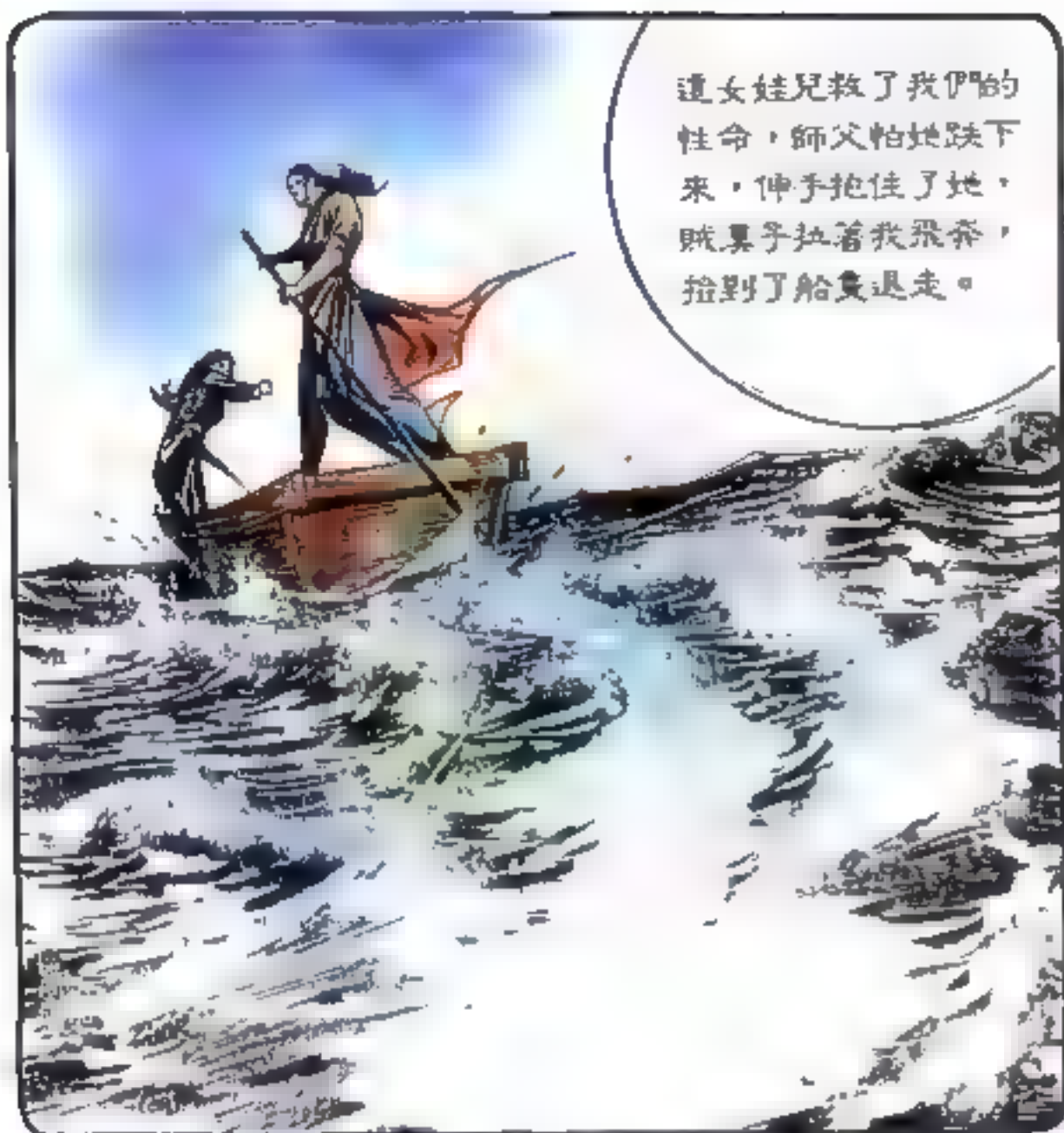




陳卓球畫







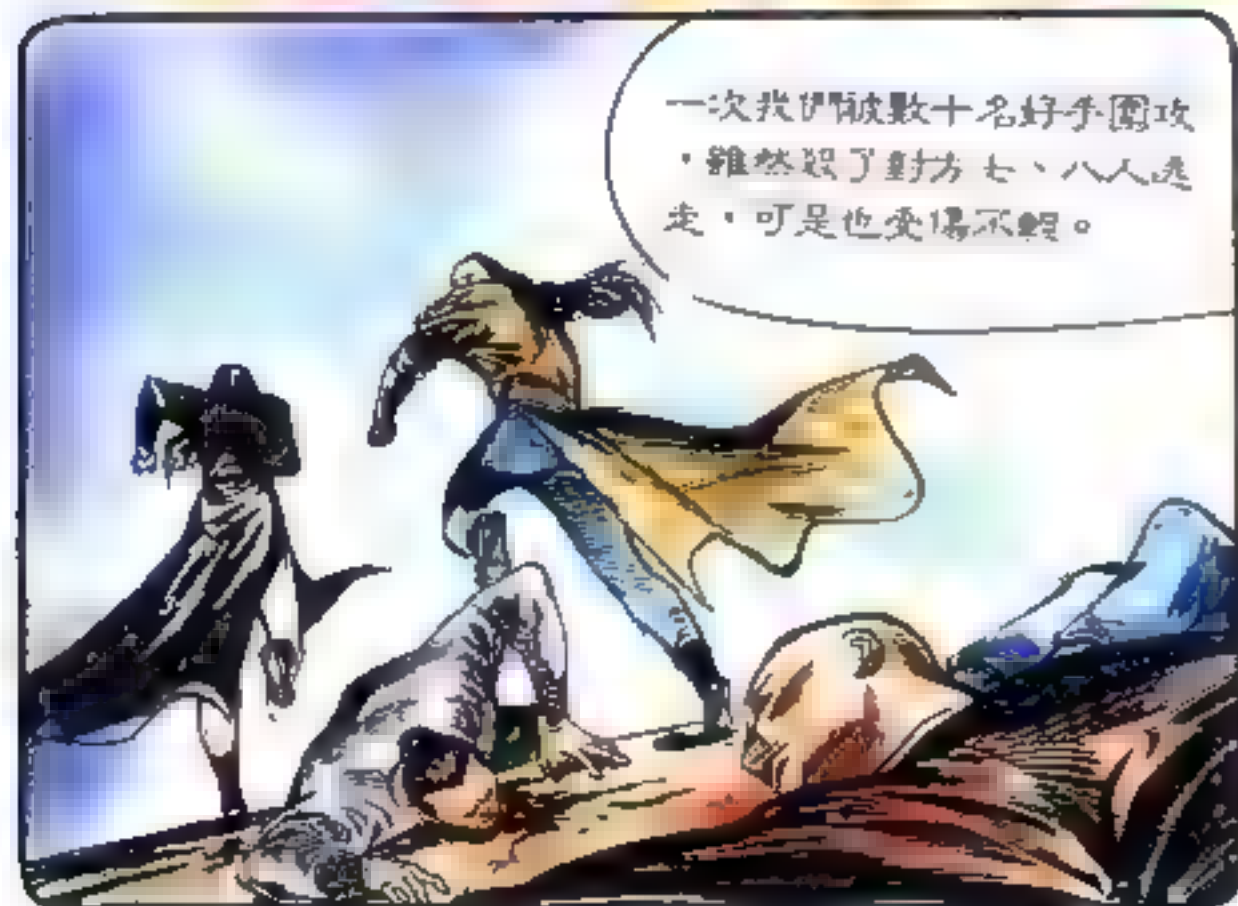
這女娃兒救了我們的性命，師父怕她跌下來，伸手抱住了她，賊裏手拉着我飛奔，搶到了船隻退走。



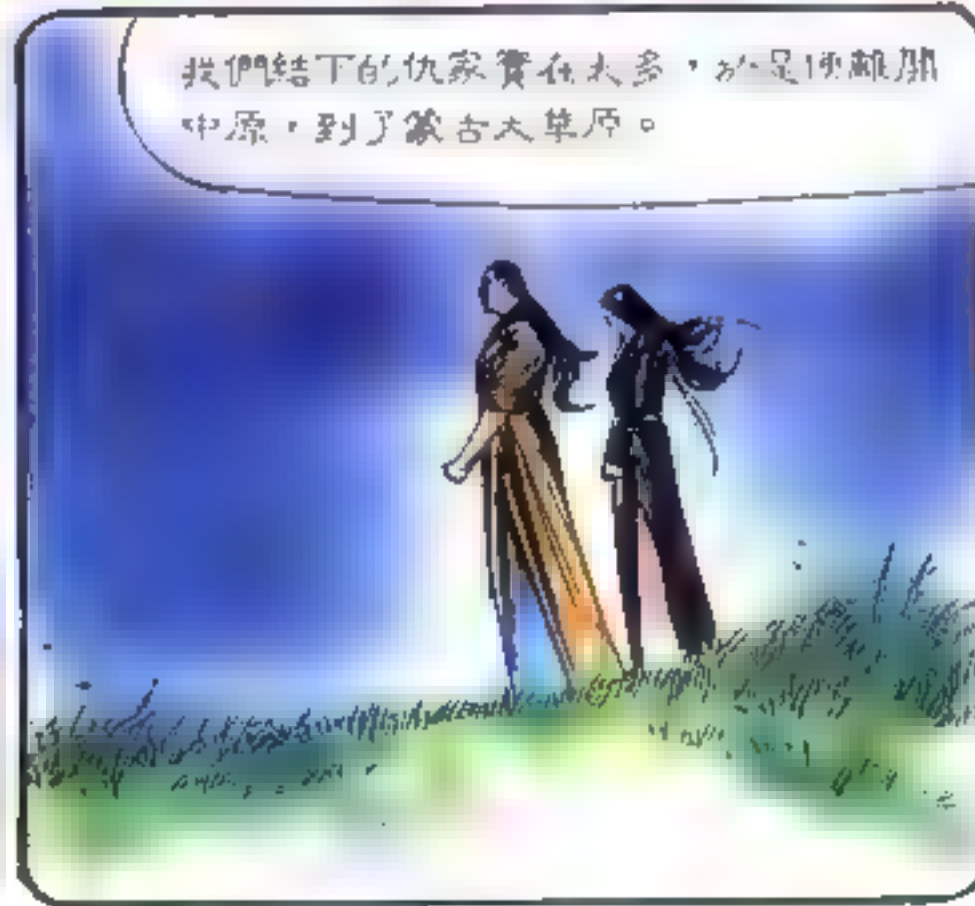
真輕偷不到，於是他用自己的法子練功，教我也跟著這麼練，他說這樣子雖然不對，然而也能練成高深武功。



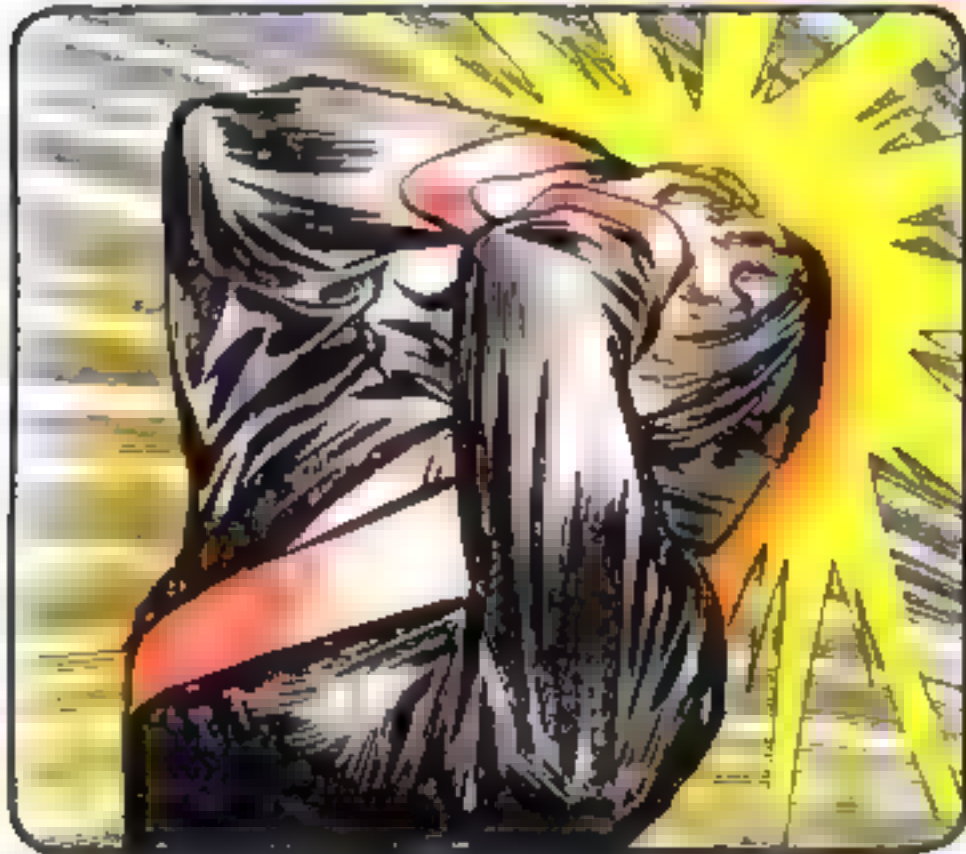
數年過，我夫婦倆神功初成，橫行江湖，殺人無數，得了「黑風雙煞」的外號。



一次我們被數十名好手圍攻，雖然殺了對方七、八人逃走，可是也受傷不輕。

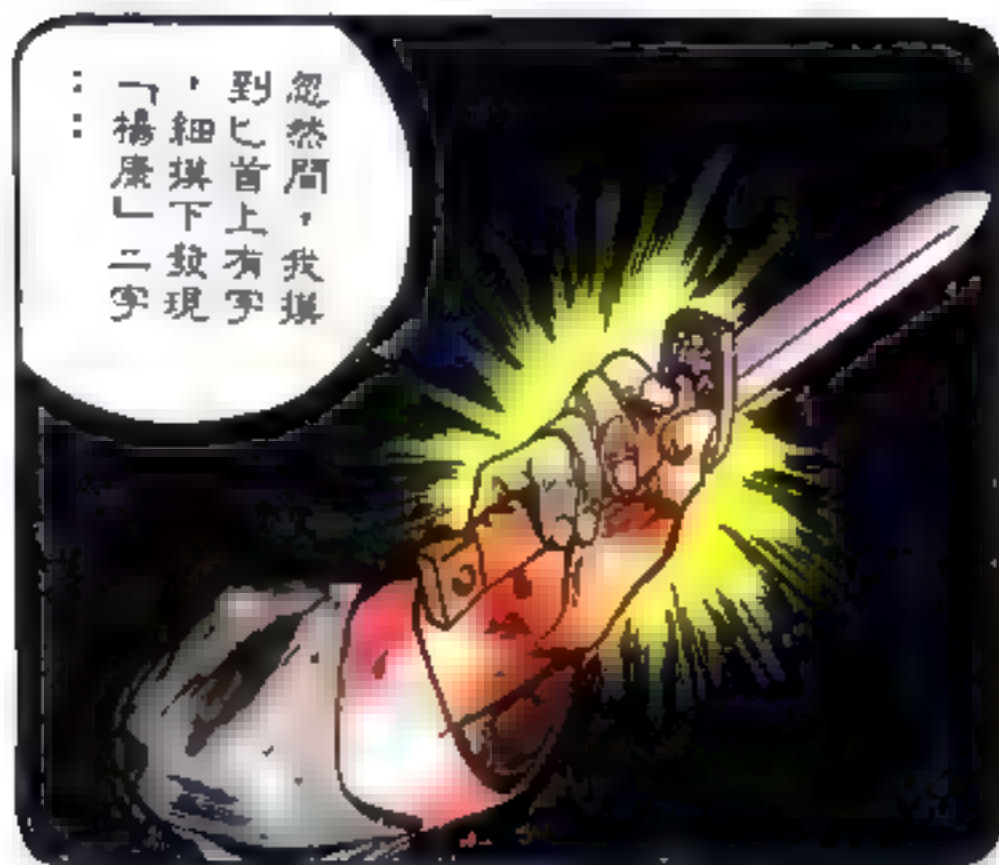


我們結下的仇家實在太多，於是便離開中原，到了蒙古大草原。







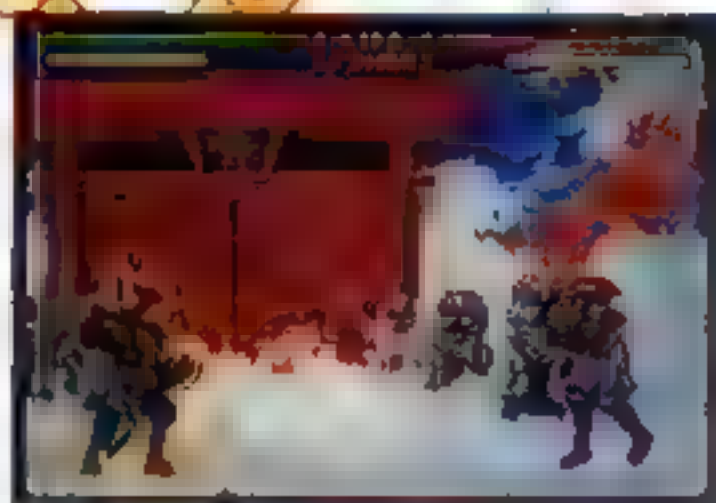


近期推出
敬請期待

封神榜

改寫歷史・重啟榜名誰有本事？
三百回合・便知分曉！！

- 休閒軟體首創七龍珠斜角戰鬥畫質。
- 上天下地、你來我往、攪得天昏地暗。
- 封神人物、傳奇造型。順暢游移、所向披靡。
- 招招險招更還險招，關關難關且過難關。
- 若要榜上留聖名，盡使功力等輸贏！



大新資訊出品



歷史格鬥新片

台北縣中和市中和路312號二樓之一
洽詢電話：(02) 920-3936 (自動跳號)

問·題·診·療·室



台南縣 蔡明翰

軟體世界：

你好！我是軟體世界雜誌的忠實讀者（雖然我遊戲齡才近一年，可是每月初一定會買貴社的雜誌來看，不過有一期例外，因為雜誌還沒送到附近的電腦公司就已沒貨了，害我沒有 52 期的雜誌可看，好恨！），也很喜歡貴社出版的遊戲軟體。我覺得貴社的雜誌和 Game 都是很棒的，絕不是拍馬屁，全是肺腑之言……（編按：以下部份文字已遭編輯部快刀斬亂麻，以免各大醫院外科大排長龍。）小妹我有幾件事想請教：

我很喜歡開開傷腦筋這個專欄，尤其在翻看完雜誌之後動動腦筋的高好的（我不是批評其他專欄不用動腦），還有解答後的成就感（所以不喜歡簡單的題目，其實太簡單的題目一點意義都沒有，反而會讓人覺得出該題目只是為了防止開天窗。其實稍困難的題目可以讓入陷入其中，即使解答不出，等待下一期的正確答案這種期待也是滿好的），更何況還有獎品。我覺得有些題目滿特別，滿有趣的，作者出題時必定絞盡腦汁吧！但是如今卻關閉了，好可惜。我相信一定還有許多人喜歡該專欄，我想會不會是你們意見表的統計有錯誤，就算沒錯貴社也沒必要犧牲我們這些喜歡該專欄的人，而去遷就那一小部份不支持該專欄的人呀！為什麼該專欄作者復出的可能性很小（真的病得很重？），我倒不覺得有任何問題會迫使開開傷腦筋不得不關閉，難道是作者的面子問題……（不會吧！）

還有，貴社的辦事效率實在是……。我妹妹曾中過開開傷腦筋的獎項，但是從在雜誌上得知中獎開始到收到遊戲軟體，竟然讓我們等了四個月，太誇張了吧！等了這麼久，想玩的 Game 都等得不想玩了。

感謝你！主編的信件，由於受限於篇幅，本刊不得不擇要刊出與你有相同疑問的答覆。至於吞食天地目的相關問題，你可參考本刊第 53、54 期之攻略及百龍天龍，而勇士傳奇則可參考第 54 期攻略內文及所附之地圖詳解。另外，你 16 歲的妹妹欲參加軟體世界交遊廳一事，編輯部已收到資料，然而，本期由於稿擠，軟體世界交遊廳之專欄暫停一期，我們將於下期刊出，以達成她貴結 Game 林同好的心願，其實你的各項有關電腦軟硬體上之相關問題，若能透過交遊廳的專欄，也是獲得解答的一個方式，軟體世界交遊廳等著你的來函。另外，本社目前只負責軟體世界雜誌及攻略本雜誌之製作，並不涉及遊戲軟體的製作，特此聲明，以正視聽。

在回答你有關開開傷腦筋的問題前，該專欄作者很激動地想要問你，你家是否還有一位姊妹？是否有房間出租？還有……是否曾租給一位姓主的房客……言歸正傳，開開傷腦筋真的很傷腦筋，沒想到關閉後還讓編輯

部傷腦筋，不過編輯部還是非常感謝所有支持該專欄的讀者；雖說開開傷腦筋是個互動性很強的專欄，是否值得再復出，真是見仁見智，編輯部希望能感受讀者期望該專欄復出的意願強烈程度，請於 11 月 5 日前用明信片寄回「高雄郵政 28～34 號信箱 編輯部」收（請在書寫贊成復出或反對復出，並附上贊成或反對之簡要理由）。有關獎品的交寄緩慢，只要是本社負責之範圍，我們絕對全力改善，感謝你對本刊的愛護。

Roodepoor 蔡明翰

敬啟者：

您好！本人現住南非，是一位華僑，敝人有位小學想買音效卡，因為價錢貴，而且在台灣便宜，用台灣錢換南非幣還算低，所以才會找敝人買囉！

不知小弟可否買幾種「音效卡」價錢多少多少？在裝時，都要哪些條件？如機插……硬體……等……可否全世界通用？……有……非製的電腦？如果不……，請問差別在何處？

另外，敝人為減輕託人從台灣帶來南非的麻煩，可否向貴公司在海外訂購電腦硬體配件，雜誌，遊戲……等之類的產品？如果可以請問要如何訂購？什麼辦法？空運或海運？

有關您所提及的硬體配備上的相關問題，本社實在是愛莫能助，我們從未使用過「南非製」的電腦，不知其中有何差別，不過一般只要是 IBM 相容的機型，大多可以搭配相關之硬體配備。選購方面，還望您請在台親友洽各產品公司當面查詢較為妥當。

林永祥

主編先生您好：

在貴雜誌第 53 期的問題診療室中得知一位讀者因為使用 DOS 6.0 中的 DBLSPACE 功能，而佔用太多的傳統記憶體，以致無法載入高記憶體遊戲，在此筆者有一方法提出與大家共同研究，即：

在 CONFIG.SYS 中設定如下：

FILES=30

BUFFERS=30

DEVICE=HMMEM.SYS

DEVICE=EMM386.EXE NOEMS

DOS=HIGH.UMB

DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS/MOVE

即可，則既可使用 DBLSPACE 又可使傳統記憶體維持在 600K 以上（不含荷鼠驅動程式）。

林讀者：

感謝來函，拔刀相助，更希望能造福許多有相同困

問·題·診·療·室



擾的讀者。

澳洲雪梨 Jerry Chen

敬啟者：
展信悅！本人是貴刊的忠實讀者，以下有幾個問題想請教：

1 本人因住在澳洲雪梨，所以每次都要等到父母親回台灣時才可拿到雜誌，我相信這裡也有很多讀者跟我一樣有同樣困擾。請問是否有任何方法可以讓我們在此買到雜誌？（在中國城可以買到各種的報紙，貴刊應該也可以跟他們一樣的管道寄來這裡。）

2 同樣的，在這裡因為買不到中文的 Game，而外國 Game 又貴得很難辦，所以 Game 都亂 Copy，為了不讓我們違反智慧財產的條例，請想想辦法讓我們可以在此買到 Game。

祝：軟體世界步步高昇！

A Dear Jerry：
有部份海外讀者和您一樣有相同的渴望與困擾，但礙於寄售雜誌給海外讀者，在溝通連繫、時效及人力上之種種困難，實在無法提供海外讀者寄購之服務。本刊自幾期已刊出類似問題之答覆，本期再次刊出您的來信，期望促使海外訂戶之訂閱辦法早日施行。

對於盜拷遊戲，實在是嚴重損害電腦休閒軟體創作的良性互動，相信在本刊不斷地宣導下，大多數的讀者都已明瞭，並已建立起對智慧財產的共識。此外，我們也希望讀者體認未經本社同意，擅自影印、轉載、登錄本刊圖文，實為不當的行為。

本刊負責軟體世界雜誌及軟體世界攻略本叢書之製作發行，有關遊戲製作發行非屬本社權限，基於服務讀者的宗旨，本社將轉達您的建議予軟體製作發行部門，希望平價政策能使各地華人同蒙其利。

感謝您千辛萬苦寄來的回郵，除刊出您的問題，提供給與您有相同需求的讀者參考外，編輯部也已私下回信與您，希望能幫得上忙。

台南縣 黃伊美

Q 編輯部，你好。
我一直有一個問題，那就是在好久以前看了你們的雜誌後（我是訂戶），買了一個可怕的 Game——黑暗之蟲。我這個人雖膽小，卻對恐怖的事物頗感興趣。但不知是我太笨，或是 Game 本身就難的關係，我一直慘遭被異形攻占的下場，試了好多次，最後被我「冷凍」了幾個月，直到最近奇蹟出現了，在第 54 期不吐不快的單元中，我終於找到有玩這個 Game 的人了，我真的好 Happy，使我原本很「鬱卒」的心情頓時開朗許多。

之所以寫給你們，是希望能否給我那個讀者的地址，或是那個讀者看到後能與我聯絡？
在此拜託您了，不勝感激！

A 黃讀者：
找到志同道合的朋友，真是一件令人高興的事，既然你「心有所屬」，本社自會去函通知該文作者，傳達你的意願（我們已經想像雜誌發刊時，可能已造成該文作者班上同學一陣不小的「騷動」），希望他接獲訊息後，能主動與你連繫。當然，如果你想認識 Game 林更多的知音同好，也歡迎你來函加入軟體世界交流圈的行列。

台中縣 陳治維

Q 問題診療室您好：
我是個電腦迷，所以中華職棒一出版，我便迫不及待的買了回來，可是我是一個完全不懂電腦卻非常愛玩電腦 GAMES 的人，所以我就依說明書載入遊戲，可是卻不能進入遊戲。原因我描述一下，我的電腦是 486 加上 2 個硬碟（都是 50MB），使用 DOS 5.0，而中華職棒佔硬碟 25MB，我將它載入 D 槽。此外有加裝滑鼠，魔奇音效卡，但卻只能進入畫面片頭，正式進入遊戲卻跳回 DOS，並出現下列訊息：

Program Abnormal Error Code: 20007D \CPB>

另外說明書中列有 CONFIG SYS 的修改方式，我也用了，也是出現上面的情形，以上就是我的問題，謝謝！

A 陳讀者，你的問題可以試試以下方法，看看能否解決。

1 先拿掉所有常駐程式，再進入遊戲。

2 如果你是用 QEMM 來驅動 EMS 的話，一定要記得把 STM 這個參數拿掉，否則有些機臺會因此無法進入遊戲。

3 手冊上有關 CONFIG SYS 的內容有點錯誤，正確的內容如下：

DEVICE=C:\DOS\HMMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 800 RAM（請注意 800 與 RAM 之間要有空格）

DOS=HIGHJMN（請注意不要將 HIGH 的 I 打成 1）

BUFFERS=30

FILES=30

由於手冊上把第二及第三行印錯了，如未照著打會出問題，例如第二行打錯會因 EMS 不夠而無法聽到音效，第三行打錯則會因記憶體不足 600K 而無法進入遊戲，請各位讀者注意。



她傻瓜、你聰明

[illegible][illegible][illegible][illegible]

1. 在 xy 平面上，取一平面 $z = 0$ ，并取 xy 平面上的点 (x, y) 为 $(x, y, 0)$ ，则 $(x, y, 0)$ 在 xy 平面上。



南京實業股份有限公司

服務專線：(02) 332 8927

誠徵全省區域性經銷商

台北	永崙	3939347
	鎮基	3563491
	補網	33 2159
北港	柳泉	8969081
中港	馬腰	4228584

新竹	豐橋	334.7
高橋	國崎	353.66
杉中	博和	254.3680
東北	鈴海	616.24
品崎	品崎	22900.79

台灣	實厚	751890
高雄	可職	3076839
新華	中口	7723135
花蓮	L 龍	22406
宜蘭	★ 雅	354960

(晚上6:00~早上9:00)

◎存款須由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

- ◆新Game熱報
- ◆國內報導
台北電腦應用展報導
- ◆國外報導
創世紀Ⅱ第一部—巨蛇之島作者專訪
- ◆百戰天龍—秘技天地
吞食天地修改篇
- ◆遊戲開麥拉
鹿鼎記追蹤報導九月號
- ◆製作單位現身說法
天外劍聖錄
- ◆GAMES林秘笈
瘋狂主宰心得篇
- ◆遊戲攻略
創世紀七第二部巨蛇之島—幼鹿城手記
吞食天地—完全攻略(下)
波斯王子—完全攻略(上)
勇士傳奇完全攻略
- ◆七彩絢目的光碟世界
CURSE OF ENCHANTIA
- ◆遊戲精品店
中華職棒
- ◆遊戲獵人
- ◆大型電玩遊樂場
凱蘭迪亞傳奇
橋牌高手
多情藥師醋牛仔
椎京小子闖通關
伊甸園守護神
魔道子
- ◆硬體世界
英文遊戲的殺手—超級常駐字典

請存款人注意

- 一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
- 二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
- 三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
- 四、本存款單不得附寄其他文件。
- 五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐ 半年 6期 430元整 ☐ 全年 12期 860元整
 自____年____月____日起至____年____月____日止
☐ 新訂戶 ☐ 續訂戶 (訂戶編號 NO. _____)
 本館____職責____聯絡電話____

二、本人欲郵購下列產品

產品名稱	售價	金額
<input type="checkbox"/> 磁軌		
<input type="checkbox"/> 雜誌 01-19期 原本 \$ 60 元(含普通回郵)	期 = _____ 本 = _____	
20-37期 原本 \$ 80 元(含普通回郵)	期 = _____ 本 = _____	
38期起 原本 \$ 100 元(含普通回郵)	期 = _____ 本 = _____	
金額 \$ 60 + _____ 本、\$ 80 + _____ 本、\$ 100 + _____ 本 = 總額 _____		

★請注意1-8、11-16、18、24、27、28、34、36、37、40期皆無庫存

三、本人欲維修磁片

一般維修一片：\$ 10 + _____ 片 更新磁片一片：\$ 30 + _____ 片
 回郵費用：維修磁片數3片以內 \$ 40元整，3片以上 \$ 60元整
 維修費用：_____ + 郵資_____ = 總金額_____

參以上資料請詳細填寫

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

軟體世界攻略本叢書

玩家鑑賞・熱賣新焦點

創世紀VI第二部

巨蛇之島

攻略本
已經上市!

售價

NT 120

HK 40

想要揭開蛇島之謎 洞悉詭譎難測的佈局
瞭解宛如史詩的蛇島精義
初入蛇島、再探蛇島、深入蛇島
您需要強而有力的臂膀

- 全書178頁，菊 16 開本雪銅紙精印
- 攻略提要、入門之法、秘境尋幽、提示線索，應有盡有
- 完全攻略步驟詳解、各城鎮地圖全覽，讓您攻無不克，戰無不勝
- 各地商品行情一目瞭然，貨幣兌換、食品、武器、防具、法術、藥材、雜貨、旅店、醫療、特殊物品……食衣住行不虞匱乏。
- 人文、地理、歷史介紹、深入淺出，讓您融入創世紀的劇情，體會巨蛇之島的精髓
- 全書收錄城鎮地圖、表格、圖片凡266張，製作嚴謹，聖者必藏，參考索引必備

每一份攻略地圖詳解、每一份資料說明、每一件線索提示、每一個關鍵地點人物，都將讓您成為入主蛇島真正的聖者，資料珍貴值得珍藏。

ORIGIN
We create worlds.

An Electronic Arts® Company

軟體世界雜誌
版權所有・翻印必究

Ultima is a registered trademark of Richard Garriott. Blending the Scales, Serpent Isle and Avatar are trademarks of ORIGIN Systems, Inc. ORIGIN and We create worlds are registered trademarks of ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. © ORIGIN Systems, Inc.



轉圖卡通過玩家的所有軟體測試，
相容度頗佳，聲音品質也不錯，
可接CD-ROM DRIVER，國外評價高……

倍受矚目的——神霸卡



買語音卡請指定零雜訊，不失真， 能完美演出的——神霸卡

從前PC只要有音樂、會說話，大家就很喜歡
現在大家要求更多了，轉圖卡提供了PC聲音
的品質和立體的空間感，接上CD-ROM DRIVER
和家庭音響放大器、喇叭組合，就達成您
個人的高級全立體音響電腦工作站，
增添您多媒體世界的快感
買轉圖卡，我喜歡，絕不後悔。

一、玩GAME的最佳選擇

- 相容度更高
- 品質要穩定
- 功能要齊全
- 價錢要漂亮

二、玩教育軟體的最佳選擇

- 相容度要高
- 發音要準確
- 錄音、放音效果要棒
- 價格要合理

三、搭配CD-ROM DRIVER的最佳選擇

- 要可搭配SCSI或AT BUS介面
- 任何廠牌(包括現在或未來)CD-ROM DRIVER
- 最大輸出功率仍保持完整訊號，不失真
- 全立體音場效果
- 不多花也不早花CD-ROM DRIVER
介面成本，經濟實惠。



微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總公司：台北市忠孝東路七段587號
TEL: (02)786-7830-651-0656
FAX: (02)786-9245